

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

60

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

novembre-décembre 90

Golfe Persique

les scénarios, de la crise à la guerre

Aide de jeu

Les pirates du cosmos

Epreuve du feu

Mimetis Shadowrun Aristo

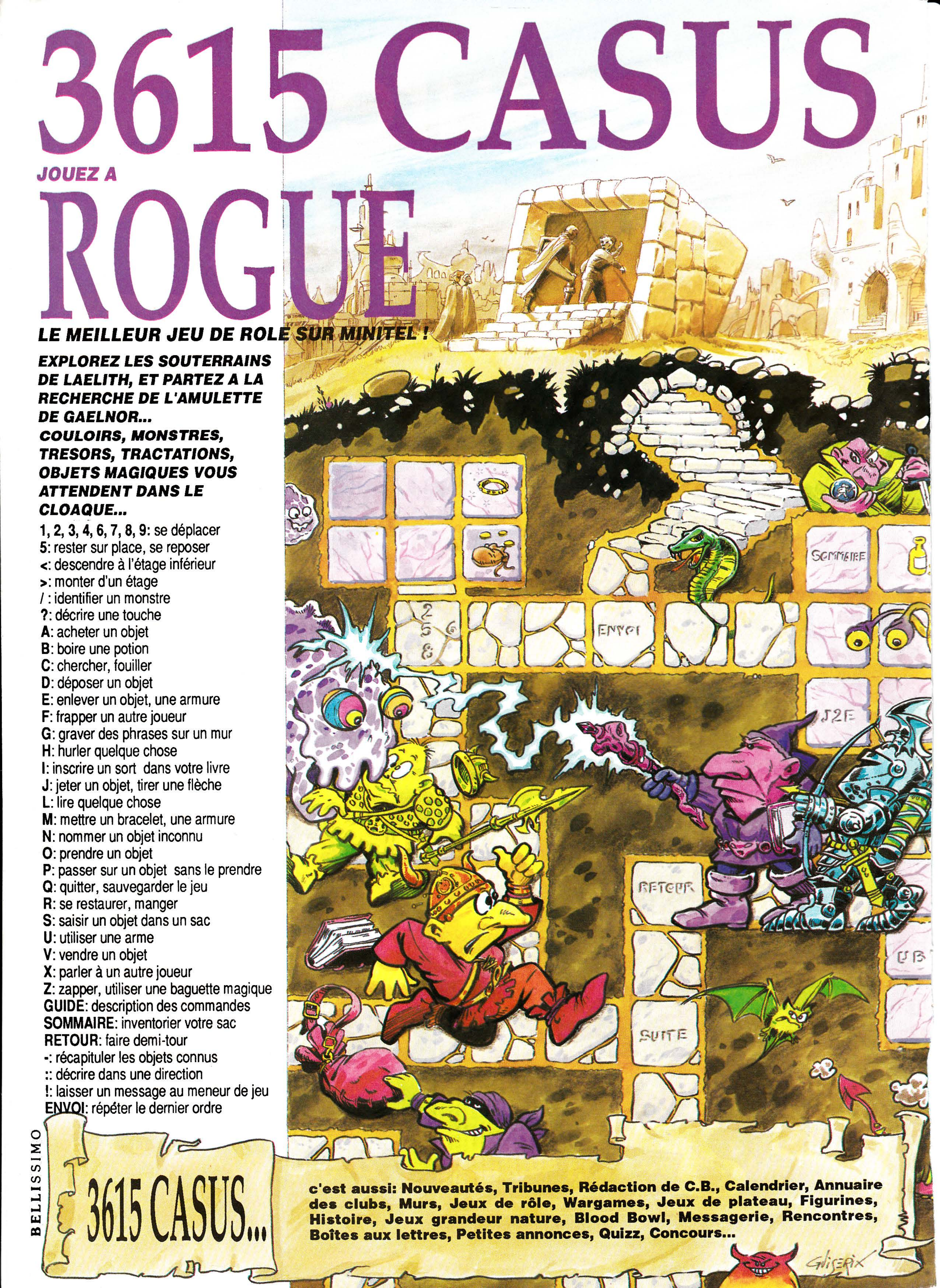
et Jarandell

(dernier volet)

M 3168 - 60 - 30,00 F-RD



210 FB- 8 FS- $ can 5,5



3615 CASUS
JOUEZ A
ROGUE
LE MEILLEUR JEU DE ROLE SUR MINITEL !
EXPLOREZ LES SOUTERRAINS DE LAELITH, ET PARTEZ A LA RECHERCHE DE L'AMULETTE DE GAELNOR...
COULOIRS, MONSTRES, TRESORS, TRACTATIONS, OBJETS MAGIQUES VOUS ATTENDENT DANS LE CLOAQUE...
1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9: se déplacer
5: rester sur place, se reposer
<: descendre à l'étage inférieur
>: monter d'un étage
/ : identifier un monstre
?: décrire une touche
A: acheter un objet
B: boire une potion
C: chercher, fouiller
D: déposer un objet
E: enlever un objet, une armure
F: frapper un autre joueur
G: graver des phrases sur un mur
H: hurler quelque chose
I: inscrire un sort dans votre livre
J: jeter un objet, tirer une flèche
L: lire quelque chose
M: mettre un bracelet, une armure
N: nommer un objet inconnu
O: prendre un objet
P: passer sur un objet sans le prendre
Q: quitter, sauvegarder le jeu
R: se restaurer, manger
S: saisir un objet dans un sac
U: utiliser une arme
V: vendre un objet
X: parler à un autre joueur
Z: zapper, utiliser une baguette magique
GUIDE: description des commandes
SOMMAIRE: inventorier votre sac
RETOUR: faire demi-tour
-: récapituler les objets connus
:: décrire dans une direction
!: laisser un message au meneur de jeu
ENVOI: répéter le dernier ordre
SOMMAIRE
ENVOI
RETOUR
SUITE
3615 CASUS...
c'est aussi: Nouveautés, Tribunes, Rédaction de C.B., Calendrier, Annuaire des clubs, Murs, Jeux de rôle, Wargames, Jeux de plateau, Figurines, Histoire, Jeux grandeur nature, Blood Bowl, Messagerie, Rencontres, Boîtes aux lettres, Petites annonces, Quizz, Concours...
BELLISSIMO



Plus un poster d'Olivier Ledroit,
tiré de la BD *Le Vent des Dragons*

ARTICLES & AIDES DE JEU

WARGAME: COMBAT MODERNE (4ᵉ partie)

SCÉNARIOS

RUBRIQUES

La fin du noble Irtaque.
Cérémonie funèbre au bord de la Faille par la guilde des Passeurs de mort de Laelith.
Croquis pris « sur le vif ».

Ce numéro n'est complet qu'avec **l'encart abonnement** au centre de notre magazine.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Shadowrun est un jeu Fasa édité en français par Hexagonal, Chill est un jeu édité par Mayfair Games, L'appel de Cthulhu est un jeu Chaosium édité en français par Jeux Descartes, Star Wars est un jeu West End Games édité en français par Jeux Descartes, Simulacres est un jeu de Pierre Rosenthal édité par Casus Belli, Gulf Strike est un jeu Victory Games.

CASUS BELLI n° 60. Novembre-Décembre 1990. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 40.74.48.48. Périodicité : bimestriel-le. Dépôt légal : 3ᵉ trimestre 1990. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1990. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur Général Adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial : Francis Jaluzot. Directeur des Etudes : Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité : Stéphane Corre. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Franz Auberlet, Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Coucho, Franck Dion, Didier Guiserix, Olivier Ledroit, Var Anda. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et Numéros antérieurs : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 40.74.49.06. Excelsior Publications S.A., capital social : 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.



Phénomène incroyable
au pays des Gau... des Gau...
des Gaulois,
tout le monde a réussi
à se mettre d'accord !
Tout le monde, cela veut dire
tous les éditeurs de jeux de simulation,
qui viennent de fonder l'AFEJ,
Association Française des Editeurs de Jeux.
Notons tout de même
que le premier président élu est un Gallo-romain
(Duccio Vitale), mais bon...
Il faut bien l'admettre,
par rapport aux gros éditeurs
de jeux de société ou de jouets,
les petites maisons de jeux de simulation
ne faisaient guère le poids.
Désormais, une quinzaine d'éditeurs
parlent d'une seule voix,
et cela s'entend beaucoup mieux.
Ainsi, les professionnels
venant au Salon du Jouet
trouveront désormais leurs contacts
réunis sur un îlot commun
aux couleurs de l'association.
Mais pour les joueurs,
le premier signe concret en sera
le Salon des Jeux de Réflexion version 91.
Le fait d'avoir un seul interlocuteur
a permis aux organisateurs de ce salon,
d'une part d'ouvrir de nouvelles possibilités
à tous niveaux, d'autre part de prévoir
dès à présent un aménagement plus rationnel
et mieux situé.
A quoi s'ajoute pour le joueur
l'occasion de voir enfin tous les éditeurs réunis,
et (alléluia) chacun animant sa propre aire
de démonstration, située avec son stand.
Après un été qui a vu
un remaniement du paysage,
des journaux disparaissant
d'autres apparaissant,
de nouveaux éditeurs se lançant à l'aventure,
les pessimistes qui en juin grinçaient
« mon bon monsieur, le jeu c'est bien fini »
devront trouver d'autres sujets de maugréer.

Joe Casus et Annabella Belli

CALENDRIER

Présent

Nancy
16/18 novembre

Les Joutes du Téméraire organisent au Palais des Congrès de Nancy des **tournois et des animations de jeux de rôle** (Coupe de France Stormbringer, tournois JRTM, James Bond, Magna Veritas, Maléfices, Pendragon), **de jeux de plateau** (Illuminati, Civilisation, Full Metal Planète, Zargos...) **et de wargames** (Haynau, Great Patriotic War). Le challenge régional de Diplomacy se déroulera les 17 et 18 novembre. Renseignements : cercle des élèves de l'ESSTIN, parc Robert Bentz, 54500 Vandœuvre. Tél. : (16) 83.50.33.12.

Orléans
17 novembre

En guise de final à son grand festival Lovecraft, le *Dé Strié* organise un **grandeur-nature « Années Folles »**. Renseignements au Dé Strié, Maison des Associations, 46 ter rue Sainte-Catherine, 45000 Orléans. Tél. : (16) 38.62.60.22.

Avrille
17 novembre

Les Gardiens de la Légende organisent leur **3e tournoi AD&D**, à la ferme de la Chesnaye. Séance éliminatoire de 14 h à 18 h, finale à 19 h. Tél. : Laurent Jactat au (16) 41.34.60.61.

Lyon
17 novembre

Le *Ludik Club* de l'ICPI organise un **tournoi de jeux de plateau** avec Civilisation, Fief 2, Diplomacy, Excalibur, Rencontre cosmique, Junta et Targui. Renseignements au Ludik Club, BDE ICPI, 31 place Bellecour, 69288 Lyon Cedex 02.

Villeneuve d'Ascq
17/18 novembre

Le festival de la BD anglo-saxonne s'ouvre aussi aux jeux de rôle. Côté BD US, vous pourrez rencontrer Dave Gibbons (*Liberty, Watchmen*), John Romita Jr (*Daredevil, Iron Man*), Geof Darrow (*Hard Boiled*), Simon Bisley (*Slaine*), John Bolton (*Marada*), Alan Davis (*Excalibur*), Ian Gibson (*Halo Jones*) ; mais aussi Clive Barker (l'écrivain-réalisateur fantastique). Et en BD française : Qwak (*Le soleil des loups*), Serge Le Tendre (*La quête de l'oiseau du temps*), Arno (*Alef Thau*), Olivier Ledroit (*Le vent des Dragons*) et Eric Larnoy (*Thaneros*). Je n'ai cité que ceux qui avaient un certain rapport avec le JdR. Sur le thème de la foire aux mutants on présentera : Athanor, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Mega, Les Divisions de l'Ombre, New-York 2222, Prédateurs (avec leurs auteurs) et Cyberpunk, Berlin XVIII, Marvel Super Héros, Vilains and Vigilants. Un grandeur-nature à thème cyberpunk se déroulera le dimanche. Enfin, vous pourrez aussi voir les films : *Akira, Teenage Mutant Ninja Turtle* et *Heavy Metal*. Contactez Jean-Jacques Rue, 42 rue Molinel, 59000 Lille. Tél. : (16) 20.91.61.20 — salle 314.

Belfort
17/18 novembre

La **2e édition des 24 heures du jeu de rôle** auront lieu à l'IUT de Belfort, organisée par la *Corpo des Étudiants*. Au programme : Cthulhu, Torg, Maléfices, Whog Shrog, WHRPG, Star Wars... Renseignements tous les jours au (16) 84.21.01.00.

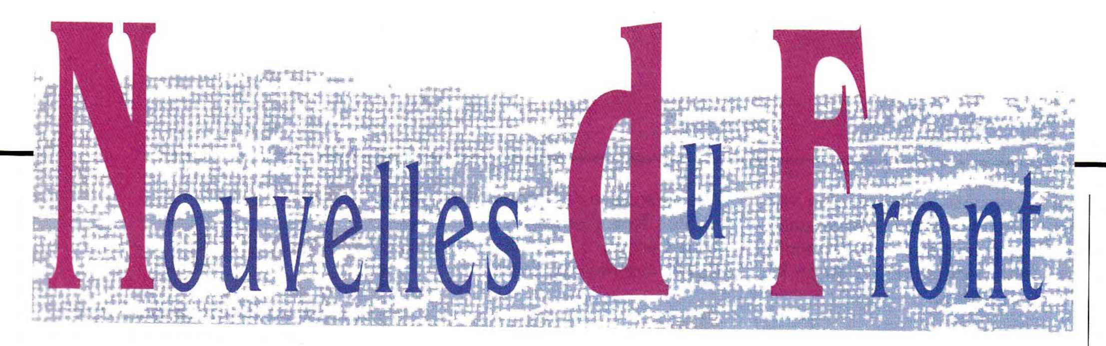
Lyon
18 novembre

Le club *Jeux Thèmes* organise **Diplomania Rhône Alpes**, à l'espace Tête d'Or à Lyon. Il s'agit d'une rencontre amicale entre pratiquants de jeux de négociation de la région Rhône Alpes et la Suisse francophone. Renseignements : club Jeux Thèmes, 7 rue du Sorbier, 38090 Villefontaine. Tél. : Jean-Luc Chevrier au (16) 74.96.15.14. vers 19 h.

Futur

Limoges
24/25 novembre

Le **6e Salon du Jeu de Simulation de Limoges** est organisé cette année par



la Compagnie Grise. Toujours des découvertes et des initiations avec des auteurs français. Renseignements au (16) 55.37.63.61.

Meudon
24/25 novembre

Le club de Meudon organise un **tournoi de figurines Empire**. Renseignements auprès de Jean Dang, 37 rue Gallieni, 92240 Malakoff.

Metz
1er décembre

L'association Mandragore organise un **grandeur-nature Cthulhu 90** nommé *Les Ténébreux*. Pour tout renseignement : Mandragore G.N., 2 bis rue de la Corchade, 57070 Metz. Tél. : Mandras au (16) 87.74.08.67.

Paris
1er/2 décembre

Le **Championnat de France de Diplomacy 1990**, cinquième du nom, se déroulera à Paris, avec le parrainage des ministères de la Défense et des Affaires étrangères, organisé par la F.F.J.D.S. avec le soutien de Kenner Parker et de Casus Belli, et la participation des fanzines Mach die Spuhl !, Trahison !, Triumvirat, Vopaliec, Vortigern et de l'association Diplo. Des transports en commun de ville à ville (notamment de Paris vers la province et l'étranger) sont prévus ; si vous désirez en bénéficier, contactez-nous ! Ce championnat se déroulera en « open », donc ouvert à tous, même en s'inscrivant sur place. En ce qui concerne le lieu, ce sera à l'Ecole Militaire 75007 Paris, le samedi à 13 h, métro Ecole Militaire. Pour obtenir plus de précisions, vous pouvez soit adhérer (30 F) à la F.F.J.D.S. (50 bis rue de Crimée, 75019 Paris. Tél : (1) 40.43.11.30) pour recevoir les informations concernant le championnat de Diplomacy (règles, parties par correspondance) et recevoir tous les deux mois la lettre de la fédération ; soit envoyer une grande enveloppe (21x29,7) timbrée à 3,70 F.

Tours
1er/2 décembre

Le club *PLLL Hommes et Démons*, section wargames, organise son **1er tournoi Empire** dans le cadre d'une présentation générale des figurines (fabrication, peinture, du 6 mm au 52 mm, démonstrations de jeux d'histoire...). Pour tous renseignements, contactez Lionel Droin, 86 rue Walwein, 37000 Tours. Tél. : (16) 47.37.95.92.

Angers
1er/2 décembre

Un nouveau type de challenge : trente joueurs s'affronteront sur le même plateau de jeu en forme de carte du monde. Ils auront soit un rôle de chef d'État, de général des armées ou de ministre de l'Intérieur et devront gérer la stratégie, l'économie et la diplomatie. Inscriptions auprès de Laurent Jactat au (16) 41.34.60.61.

Clermont
8 décembre

Les Cerbères de la Porte, le Cercle des quatre Arthurs et *la Guilde de Picardie* organisent une **journée Années Folles**. L'après-midi : tournoi AdC et le soir : murder party. Les Cerbères de la Porte : centre d'animation et de loisirs, 12 rue du général Moulin, 60600 Clermont. Tél. : Jean-Yves au (16) 44.78.48.82.

Lorient
8/9 décembre

La **2e convention des jeux de simulation de l'Ouest 1990** aura lieu à la maison du Moustoir. Au programme : démonstrations, initiations et conférences (les jeux de simulation, la création de costumes, wargames et actualité...), deux grandeur-natures (SF-contemporain et Appel de Cthulhu-1920), concours de costumes, de peinture sur figurines, championnat de Bretagne de wargame avec figurines (Warhammer, Charges...), tournoi de jeux de plateau (Space Hulk, Rencontre cosmique, Full Metal Planète...). Renseignements auprès des *Jongleurs de l'Imaginaire*, Maison du Moustoir, 2 rue du prof. Mazé, 56100 Lorient. Tél. : (16) 97.37.65. 70.

Mesnil-St-Denis
9 décembre

A l'occasion du **centenaire de la naissance de H.P. Lovecraft** (1890 – 1837), le club de jeu de rôle *Oniros* et le centre *Loisir & Culture* du Mesnil St-Denis organisent (en collaboration avec *Mc Donald's*) un journée anniversaire en hommage à l'écrivain américain. Le matin, conférences ; après le repas, projection de films et tournoi Appel de Cthulhu. Les visiteurs seront pris en charge à la gare de La Verrière (40 mn de Paris-Montparnasse) pour le train de 10 h. Renseignements : Centre Loisir & Culture, 4 av. du Maréchal Joffre, 78320 Mesnil-St-Denis. Tél. : (1) 34.61.99.30.

Cannes
9 décembre

3e édition du tournoi d'hiver des Trois Cercles à la MJC Picaud-Cannes Centre, 23 av. du docteur Picaud. Des prix récompenseront les meneurs de jeu et les joueurs. Renseignements aux Trois Cercles, 2 imp. des Camélias, 06150 Cannes–La Bocca. Tél. : (16) 93.47.56.06.

Paris
15 décembre

Le **Trophée Zargos** est organisé par deux écoles supérieures de commerce (l'ESG et l'IHEDREA) dans les locaux de l'ESG, 25 rue du plateau, 75019 Paris. Contact : Marc au (1) 43.58.73.17 (après 20 h).

Lorient
15/16 décembre

Le *Korrigan Maquettes Club* organise au Palais des Congrès de Lorient le **2e Salon de la Maquette et de la Figurine**. Nombreux concours. Renseignements et inscriptions : K.M.C., 133 rue Beauvais, 56100 Lorient. Tél. : (16) 97.84.82.85 de 10 h à 21 h30.

Roanne
15/17 décembre

Jeux et jouets classiques et insolites sont le thème du **week-end du jeu 1990** organisé par Calliope organisation, le Troll bossu, le foyer municipal des jeunes travailleurs, le CARMU, JPB animation et GAEL (ouf !). Renseignements auprès de Nicolas Eglin au (16) 78.61.31.49.

Caen
21/23 décembre

Le club de jeu de rôle *Le Sphinx* organise le **3e forum du jeu** à Caen. Le tournoi aura lieu le vendredi soir, le samedi et le dimanche étant réservés aux démonstrations et initiations. Renseignements auprès de Nicolas Tsagouria, 80 rue de Falaise, escalier 2, 14000 Caen. Tél. : (16) 31.52. 02. 05.

Cannes
27/29 décembre

Troisièmes stages de perfectionnement au jeu de rôle et d'aventure en trois après-midis à la MJC Picaud. Découvrez trucs et astuces avec les trois séances (20 F les 3) : Personnage et incarnation, Maîtrise et mise en scène, Ecriture et édition. Ecrire à David Sicé/association Les Trois Cercles, 2 imp. des Camélias, 06150 Cannes – La Bocca. Tél. : (16) 93.47.56.06.

Paris
décembre

Paradoxes organise une **murder party** (avec rôles) dans une ambiance « occultisme en 1990 dans les milieux mondains ». La date définitive n'est pas encore fixée mais sera un samedi de décembre. Renseignements au (1) 40.12.28.60 ou Paradoxes, 100 av. Gabriel Péri, 93400 St-Ouen.

France
10 janvier/30 mars

Du 10 janvier au 30 mars se dérouleront dans la France entière les **challenges régionaux** (sur 1941) pour sélectionner les joueurs qui disputeront le Championnat de France de Wargame (sur Raphia). Les personnes intéressées pour organiser des challenges dans leur ville peuvent contacter la F.F.J.D.S., 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.43.11.30.

Saint Germain-en-Laye
26/27 janvier

Le club figuriniste du *Boute-Selle* organise **trois tournois en parallèle** dans les Écuries Royales du Château de Saint Germain-en-Laye. Il y aura *Au temps de Gilgamesh* (Biblique, -3000 à -650 av. J.-C.), *A l'est de Constantinople* (Antique et Médiéval), et *Faites chauffer la mèche* (Renaissance). Contactez Denis Costopoulo, 5 allée Edgar Fournier, 92150 Suresnes. Tél. : (1) 46.04.70.00 (heures de bureau).

Plaisir
26/27 janvier

Le club *Asmogorgon & Co* vous invite au château de Plaisir (78) à la **3e édition de L'appel des Pounouchounous**

Les manifs sur 3615 CASUS rubrique CAL

qui se compose le samedi d'un tournoi AD&D et Cyberpunk, le dimanche de l'Appel de Cthulhu et Stormbringer. Tél. : Geoffrey au (1) 30.56.11.95 après 18h30.

Tarbes
23/24 février

Stratégie & Sortilèges organise le **2e masters national de jeux d'Histoire antique-médiéval**, sur la règle Charges à la salle des fêtes de la mairie de Tarbes. Les meilleurs joueurs de France s'affronteront pour désigner le « Maître ». En parallèle aura lieu le **tournoi du Défi des Bigérionnes** pour tous les joueurs. Renseignements auprès de Stratégie & Sortilèges, 88 rue Alsace Lorraine, FJT, 65000 Tarbes. Tél. : (16) 62.93.35.63.

La Mée-sur-Seine
23/24 février

Le club *À l'ombre du dé* organise un **tournoi de Britannia** à la MJC, Centre d'animations, 361 av. du Vercors, 77350 La Mée-sur-Seine. Tél. : (1) 64.39.12.25 (de 14h à 19h en semaine).

Cannes
23 février/3 mars

Les jeux de rôle seront présents au **6e Festival International des Jeux de Cannes**. Le 23 février, grandeur-nature 1920. Le 24, présence d'Anne Vétillard (Légendes de la Table Ronde, traduction de Torg). Durant la semaine, initiations et démonstrations. Les 2 et 3 mars, 4e Triathlon cannois du rôle, avec Rêve de Dragon, Maléfices et Star Trek. Renseignements : *Les Trois Cercles*, 2 imp. des Camélias, 06150 Cannes – La Bocca.

Paris
30 mars/7 avril

Le **6e Salon des Jeux de Réflexion** aura lieu Porte de Versailles.

Paris
20/21 avril

La **7e édition de la Coupe d'Europe** se déroulera au 15 rue Merlin, 75011 Paris dans la salle de la Roquette. Les affrontements auront lieu en antique-médiéval sur 15mm W.R.G. 7e édition, en médiéval sur 25mm W.R.G. 6e édition, en Renaissance sur 15mm W.R.G. 2e édition et en napoléonien sur Newbury Fast Play, 2e édition. Il y aura aussi des stands de Battle Honor's, Irregular, Essex, Chariot Miniature, Lamming, Dixon, Touller, Heroïka... Si vous voulez participer aux éliminatoires et avoir la chance de faire partie de l'équipe qui représentera la France, contactez la Confédération Européenne de Jeux d'Histoire, 36 bis, boulevard de Picpus, 75012 Paris.

Côté JARDIN

Utrecht (Pays-Bas)
24/25 novembre

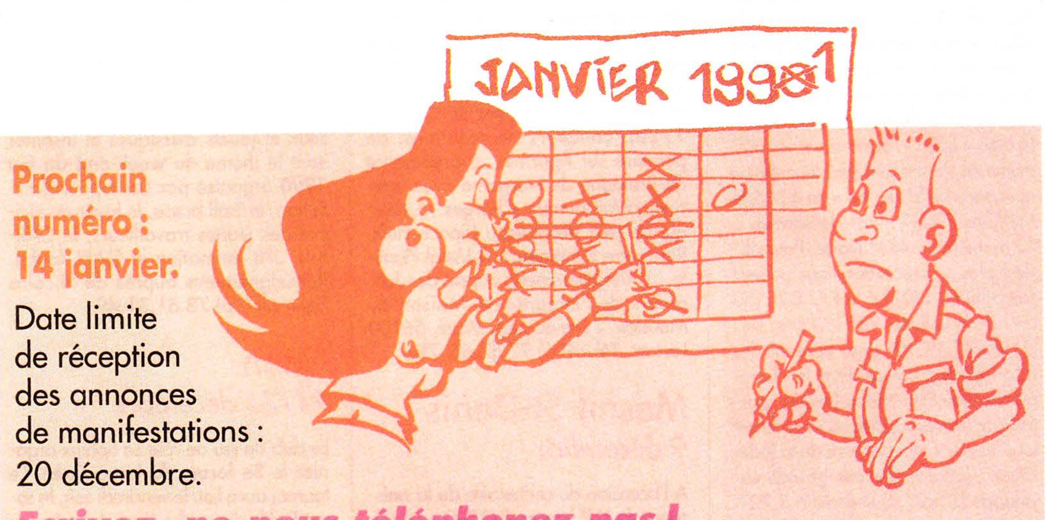
La *Ducosim* (Ducth Conflict Simulation Association) organise son **Eurocon V**, de 10h à 19h les deux jours, au Sociéteit « de Vereniging », Mariaplaats 14, Utrecht. Au programme, jeux de simulation et Championnat National de Diplomacy. Renseignements et inscriptions auprès de Tony Lemmers, Heemraadssingel 270 b. 3021 NA Rotterdam. Tél. : (010) 476.62.46.

Yverdon (Suisse)
24/25 novembre

La **IVe** (et déjà européennement célèbre) **convention romande de jeux de simulation** aura lieu au château de Grandson (5km d'Yverdon en direction de Neuchâtel). Adresse : Action Ludique, CP 45, 1401 Yverdon, Suisse. Tél. : Nicolas au 021/866.61.31.

Bruxelles (Belgique)
30/31 mars

Le club des *Red Barons* organise un **tournoi de jeu d'Histoire** en 2 poules, une antique et une médiévale, dans le cadre du musée militaire national de Bruxelles. Le premier prix est une armée complète de 1600 points, peinte ! Inscriptions avant le 31 janvier chez Daniel Van Belle, 17 rue M. Caron, 1070 Bruxelles, Belgique. ◆



Prochain numéro : 14 janvier.

Date limite de réception des annonces de manifestations : 20 décembre.

Ecrivez, ne nous téléphonez pas !
No Phone ! Pericoloso telefonar ! Nø Fönøtôn !

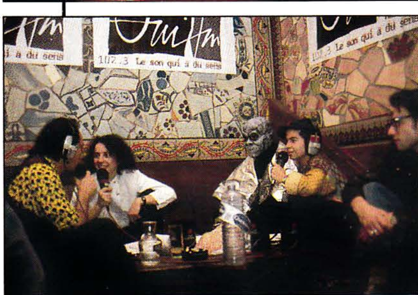
Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 50 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 300 F en moyenne).

Faits marquants & initiatives du bimestre

Palace
Ils étaient venus, ils étaient tous là, en Force...





Crapougnat-D2 sur rayon-laser, et Anne Vétillard plus un mort-vivant en direct sur Ouï FM.







Silhouettes inquiétantes, ou même inhumaines, dansant dans la fumée, crapougnat-laser, duel à l'épée : Casus Belli et Ouï FM organisaient leur soirée ambiance Guerre des Etoiles et jeu de rôle, dans le cadre baroque du Palace, à Paris. Les joueurs, venus en groupe ou carrément en clubs, pouvaient y discuter avec la quasi-totalité des personnalités du jeu... à condition de les reconnaître sous les déguisements, maquillages et éclairages, et de les intercepter malgré les courses-poursuites des killers lâchés dans la salle.

Coupe de France de Jeu d'Histoire et Trophée Jean Raspail
Prestige de l'uniforme et rigueur tactique

La 6e Coupe de France de Jeu d'Histoire a eu lieu du 8 au 10 septembre à la mairie du 16e arrondissement de Paris. Seize finalistes (sur cent dix inscrits au départ) s'affrontaient au travers de leurs armées antique-médiévales en 25 mm. La règle jouée était Charges et les armées étaient de 1400 points. Pour la troisième année consécutive, la victoire est allée à Dominique Legendre, avec toujours la même armée : des Hébreux macchabéens (période hellénistique) ; on n'a pas encore trouvé le moyen de le(s) battre ! Il était suivi à la seconde place par Jean-Michel Arnoux. La coupe de la plus belle armée a récompensé les Incas de L. Collin, peints par Michel Barlé.
Parallèlement, quinze participants concouraient pour le Trophée Jean Raspail, en présence du parrain de cette compétition, ex-grand joueur de Kriegspiel ! Le principe de celle-ci est simple : les terrains sont symétriques et identiques et les armées aussi, comme aux échecs. L'objectif est de s'emparer de positions et non de chercher la destruction de l'armée adverse. Le but de ce trophée est de désigner le meilleur tacticien, et cela sans que l'on puisse attribuer sa victoire à son armée ou au terrain. Le vainqueur en fut Henri Reichert, de Nîmes. Enfin, pour la première fois se déroulait également le Trophée des Dames, remporté par Martine Vincent.
Le fait le plus marquant de toutes ces manifestations fut, aux dires des organisateurs, que, au fil des années, les joueurs jouent de mieux en mieux. Leurs stratégies sont brillantes, leurs tactiques s'affinent et les vainqueurs ne peuvent plus espérer gagner grâce à de grossières erreurs de l'adversaire.
D'ores et déjà, les inscriptions sont ouvertes pour la coupe 91, et ce jusqu'au 31 décembre. Tout le monde est invité, débutants ou joueurs confirmés. Pour tous renseignements, contacter le CCFJH.

Laurent Henninger

Créatures et silhouettes fantomatiques, visages grimés par des professionnels, les participants rivalisaient dans l'insolite jusqu'à ce qu'un jury couronne le plus fou. (photos Guiserix)

Soissons
Ambiance chaude et murs froids

Dans le décor somptueux d'une ancienne abbaye de Soissons, la guilde de Picardie a tenu sa convention annuelle le week-end des 20 et 21 octobre.
Dans une ambiance conviviale s'est déroulé un tournoi multijeux très original : un « scénario » se déroulait sur des jeux différents, et les joueurs pouvaient passer de table en table quelle que soit leur heure d'arrivée. Très agréable, même pour les néophytes.
De nombreuses démonstrations de jeux nouveaux et plus anciens (Prédateurs, Torg, Hurlements, etc.), la présence d'auteurs français ainsi que la première apparition de la Guilde des Veneurs (regroupant les mordus de Hurlements) ont permis aux joueurs chevronnés de découvrir de nouveaux horizons et aux débutants de s'initier. Les vingt-quatre heures du Mans étaient aussi présents (reconstitution à l'échelle 1/43e de la grande épreuve automobile), ainsi qu'un tournoi de Diplomacy et de nombreuses parties de jeux de plateau. Au cours de la soirée, un jeu de rôle grandeur nature diplomatique (avec quelques combats de cascade réglés, aux armes réelles, entre PNJ) a permis aux moines de l'abbaye et aux visiteurs nobles de la région de trouver le secret du Vinland et de l'Eldorado, malgré les agissements douteux d'une bande de mercenaires.
Après une nuit blanche pour certains, le dimanche permit à la guilde de tenir son assemblée générale et aux visiteurs de reprendre les activités de la veille.
La bonne ambiance de la manifestation a donné à tout le monde l'envie de revenir, même si de nombreux animateurs sont repartis bien enrhumés, cette chère abbaye n'ayant pas été défigurée par des radiateurs lors de sa remise en état... Atchoum !

Anne Vétillard

Brocéliande
Un grandeur-nature « à suivre »

Sis à la Trinité Porhoët, les Gardiens de la Flamme organisaient un grandeur-nature post-apocalyptique début septembre en forêt de Brocéliande. La toile de fond mêlant technique et « mages » se rapprochait de Hawkmoon, en plus optimiste, les joueurs participant à la reconstruction et au rayonnement de leur province, l'Amork, malgré les rivalités destructrices des divers pouvoirs montants. Un grandeur-nature « à suivre », puisque le corps du grand méchant n'ayant pas été retrouvé, on peut s'attendre à le voir réapparaître un jour, plus précisément vers le 11 novembre 91. L'association a déjà son calendrier rempli pour les mois à venir, avec le Forum Panorama, les 21, 22, et 23 décembre à Ploermel, une convention très ouverte, plus conçue comme une occasion de faire découvrir et partager ses goûts, ses astuces de MJ, ses scénarios. Et puis prévoyez aussi le grandeur-nature Cthulhu now des 21, 22 et 23 avril 91.

Nevers
Il n'y a pas que la botte à Nevers

Le CLAN, club Léo Lagrange de Nevers, puisait dans l'histoire locale le scénario de son premier grandeur-nature : sur fond de guerre civile entre Arnault d'Argyre et son frère Philippe d'Argyre, la prêtrise de Guernofli et diverses maisons tentaient d'étendre leur influence. L'aventure mêlait diplomatie et action, et lorsque la prêtrise, malgré l'assassinat de son chef, ligua toutes les maisons contre celle de Nevers, la bataille fit rage sous l'œil ébahi des badauds.
L'association prévoit déjà de nouvelles animations, pas uniquement historiques, mais aussi dans le domaine de la murder-party.

Provins
Toute la Gaule ? Non, car...

Les 3e rencontres du Club Pythagore ont eu lieu à Provins, les 8 et 9 septembre derniers. Le principe de cette soirée, qui sera reconduit l'an prochain, était de ne jouer que des scénarios *inédits* (voir plus loin). Les pré-inscrits ayant été prévenus de l'annulation du débat prévu sur la création et sur Maléfices, suite à la défection de Michel Gaudo, seuls une cinquantaine de « mordus » ont découvert avec des frissons d'angoisse les délires de MJ de Provins et de Belgique, l'antenne belge du Club Pythagore étant venue en nombre.
Pour les organisateurs, les enseignements à tirer de ces journées sont de deux ordres : « Le Club Pythagore de Provins dispose d'une douzaine de scénarios qui « tiennent la route » (Mais que fait Jeux Descartes ?). A Provins, donc, on joue encore à Maléfices et on ne se plaint pas. Les Belges ont de même des créateurs sérieux. Les deux antennes échangent leurs scénarios, ce qui fait toujours 60 personnes pour qui le jeu se porte bien ! Mais considérons le cas du joueur lambda, qui ne dispose pas de MJ créatif : pour lui la situation est catastrophique. Maléfices n'a rien publié depuis deux ans, et faute de scénarios, c'est un jeu qui meurt. Considérant la qualité d'ambiance, la tenue tant ludique que littéraire et artistique des 10 scénarios et 2 extensions parues, nous avons le sentiment d'un horrible gâchis. »
Dernière minute : le club de Provins organise une journée multijeux le 6 janvier, avec Maléfices bien sûr, mais aussi Hurlements, et bien d'autres.





NdF

Soirée Halloween

Des citrouilles sur la piste

Si l'enfant chéri des Jeux de Lames, c'est le Killer, l'association a su choisir le ton plus soft de la murder party pour sa nouvelle idée, les soirées Halloween. Ces soirées se déroulent en effet dans des boîtes de nuit et autres discothèques, au milieu des clients habituels. Ceux-ci, qui ne sont pas forcément prévenus au départ, ont tout à fait le droit d'intervenir dans la partie, en monnayant des informations aux joueurs ou en les aidant de diverses façons. Les participants se distinguent tout de même de la clientèle par des loups et des maquillages. La première soirée de ce type s'est déroulée le 27 septembre dernier à Paris, au Roméo Club, sur le thème de La Foire aux Immortels, la BD de Bilal.

Pour les contacter :

• *CCFJH* : 2307 Tour Atlas, 10 villa d'Este, 75013 Paris. • *CLAN*, Club Léo Lagrange de Nevers, 1 esplanade du Palais Ducal, 58000 Nevers. • *Les Loups de l'Apocalypse* : association des Jeunes de la région nantaise, 4 rue des près, Arnouville les Nantes, 78790 Septeuil, tél : (16) 30 93 99 39 • *Guilde de Picardie* : François Vanhille, 66 rue des écoles, 02840 Athies sous Laon. • *Les Gardiens de la Flamme* : mairie, place du Martray, 56710 La Trinité Porhoët. • *Club Pythagore*, antenne de Provins : 4 rue d'Esternay, 77160 Provins, tél. : (1) 64 00 33 94. • *Club Pythagore*, antenne de Belgique : 26 rue Victor Bouillenne, B4800 Verviers. • *Les jeux de Lames* : Georges Litwak, 122 bd de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél : 43.36.33.00.

Nouvelles Du Monde

SIBÉRIE

Back in USSR... [1]

Je n'en suis toujours pas revenu ! Au printemps dernier, des organisateurs de jeux de rôle grandeur nature dans les catacombes de Paris, les Cataphyles Associés, contactaient Casus Belli pour nous proposer de participer à un GN qu'ils organisaient en... Sibérie. Par le plus grand des hasards, ils avaient en effet obtenu un contact avec un professeur de français de l'institut des Langues étrangères d'Irkoutsk. Le 19 août au matin, sur le quai de la Gare du Nord, il fallut bien se rendre à l'évidence : soixante et un Français étaient présents (parmi lesquels votre serviteur, envoyé spécial de la rédaction) et ce voyage n'était pas un canular. Cologne, Berlin, Varsovie, Brest-Litovsk, Minsk, Smolensk, Viazhma, Moscou, autant de noms qui rappellent quelque chose au wargameur moyen. Après avoir passé deux jours dans la capitale, un avion nous emmena vers Irkoutsk, évoquant l'épopée de Michel Strogoff.

Logés dans des familles du cru, nous avons pu apprécier l'hospitalité et la chaleur des Soviétiques. Pendant dix jours, la vodka a coulé à flots, nos hôtes ont fait preuve d'une étonnante débrouillardise pour nous nourrir comme des gorets et nous ne nous sommes rarement couchés avant 3 ou 4 heures du matin, non sans avoir chanté de belles chansons russes...

Bien entendu, nous avons eu droit à quelques visites touristiques : le lac Baïkal bien sûr (en bateau et... en hélicoptère Mi-8, excusez du peu !) et la taïga environnante. Majestueux.

Le grandeur-nature se déroula sur les berges du fleuve Angara, non loin de l'endroit où ce fleuve *sort* du Baïkal. Le thème choisi était « post-apocalyptique ». Dans un monde ravagé par la bombe et les armes bactériologiques, des groupes de survivants tentaient vaille que vaille de survivre (air connu). En Sibérie, tout le monde revenait au mode de vie ancestral : celui des bergers tatars et des communautés anarchistes cosaques. Nous devions faire face à des hordes de mutants, des commerçants véreux et un patriarche despotique protégé par une toute-puissante milice entièrement à sa botte. Malheureusement, tout se combina pour faire échouer cette si délirante expérience.

Tout d'abord, la logistique était assurée par l'Armée soviétique ! Les tentes fermaient mal, les couvertures étaient inexistantes, et la nourriture (la célèbrissime « kasha » qui fait avancer le soldat russe depuis des siècles) était infecte. Sur ce dernier point, reconnaissons tout de même que le fait de manger à la cuisine roulante de l'Armée rouge n'est pas donné au premier Occidental venu... Puis, les dieux bouriates [2] de la taïga, importunés par notre présence, nous envoyèrent une de ces tempêtes sibériennes dont ils ont le secret. Bref, le GN qui devait durer trois jours et deux nuits se termina dans la pluie, le vent et la boue dès le lendemain de notre arrivée sur les lieux. Je comprends mieux pourquoi toutes les tentatives d'invasion de ce pays se sont mal terminées.

Mais les causes de cette débâcle ne sont pas uniquement dues au sens de l'organisation approximatif des Soviétiques et à une météo catastrophique. Malgré une étonnante bonne volonté et beaucoup d'efforts, les organisateurs français ont sous-estimé l'ampleur de leur tâche.

— Le scénario était quasiment inexistant. C'est maintenant certain, pour mettre en place un GN, il faut déjà avoir à son actif une solide expérience en matière de jeu sur table. Le scénario général doit être cohérent, les backgrounds des personnages doivent être complexes et donner matière à de *multiples* intrigues.

— Par mépris pour les 120 Russes qui participaient au GN (et qui ne connaissaient pas le jeu de rôle), il n'avait pas été prévu de leur attribuer des personnages. Ils se sont donc trouvés réduits à être des figurants.

— Enfin, le choix de l'univers servant de cadre à l'action dénotait un manque total de tact, de diplomatie, de respect et de bon goût de la part des auteurs du scénario. Il eut pourtant été si simple de se renseigner avant... La réflexion d'un Soviétique m'a fait me sentir honteux et profondément peiné : « Nous vivons tous les jours dans un tel univers, nous aurions aimé jouer et rêver avec un scénario qui nous aurait permis de nous évader de cette réalité ». Sans commentaires.

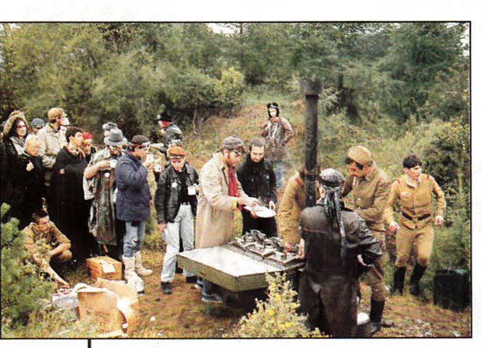
Malgré tout, je ne pense pas que le bilan de l'aventure soit « globalement négatif » (pour employer la langue de bois si chère aux dirigeants communistes). Nous avons fait un voyage merveilleux, original, terriblement instructif et enrichissant, et le tout pour une somme dérisoire. Le crédit en revient aux Cataphyles Associés. Les erreurs commises doivent servir de leçon pour l'avenir, et non nous pousser au découragement et puis, nous avons fait jouer les Soviétiques aux jeux de rôle (sur table). Ils étaient emballés, d'autant qu'ils ont immédiatement perçu qu'ils pouvaient ainsi se servir de leur propre fond légendaire, au moins aussi riche que celui de l'Europe occidentale.

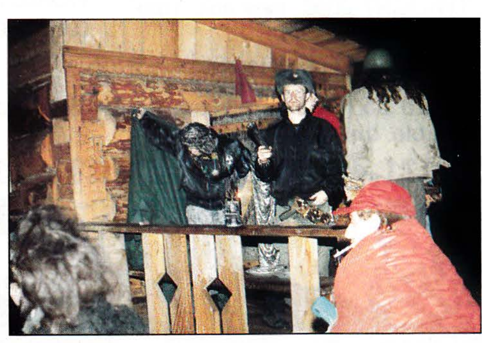
Laurent Henninger

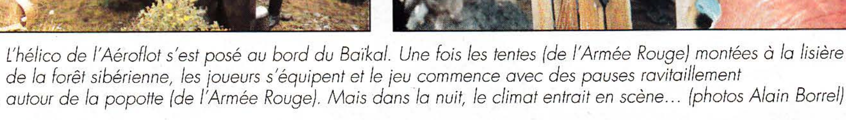


1) Voir même rubrique, n° précédent.
2) bouriates : peuple sibérien de race mongole habitant la région.





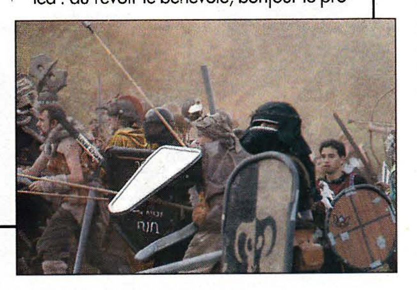




L'hélico de l'Aéroflot s'est posé au bord du Baïkal. Une fois les tentes (de l'Armée Rouge) montées à la lisière de la forêt sibérienne, les joueurs s'équipent et le jeu commence avec des pauses ravitaillement autour de la popotte (de l'Armée Rouge). Mais dans la nuit, le climat entrait en scène... (photos Alain Borrel)

ANGLETERRE

Rappelez-vous Summerfest, l'événement grandeur-nature anglais de l'année dernière (voir CB n° 54) ! Ils étaient plus d'un millier, réunis près de Derby (200 km au nord de Londres) le dernier week-end d'août. Cette année, John Nailor, l'organisateur, a quitté Fools & Heroes pour créer Event Horizon Limited : au revoir le bénévole, bonjour le pro-




Le choix des armes. (photos Eric Gillet)

fessionnel. C'est-à-dire qu'il fallait désormais payer pour proposer des aventures dans le cadre de la fête, ou pour vendre des armes, un des points forts du rassemblement. Et pour ce qui est de la bataille finale, cette année les hordes sauvages traînèrent les pieds deux bonnes heures, prétextant un déséquilibre des forces. La suite leur donna raison. Bref, après le massacre, on effaça tout, un intermède pour la finale du tournoi, et on recommença.

Si vous êtes optimiste et pensez que ces petits riens seront corrigés pour votre venue l'an prochain, un conseil, évitez l'erreur de nos amis belges, se présentant comme les Chevaliers belges : quitte à constituer une guilde, que ce soit sur un thème plus « heroic » que l'origine de votre passeport. Heureusement, les Belges s'étaient cette année offert un car pour 30, ce qui leur permit de transporter un matériel conséquent et de créer eux-mêmes de l'animation bien accueillie, en amenant carrément une auberge.

Et si on recréait l'événement tout près, de ce côté du Channel ? Vous n'auriez vraiment plus aucune raison de le manquer !

Eric Gillet

ITALIE



Malgré le nombre grandissant de joueurs, et une activité régulière des fanzines, la création de jeu originaux reste marginale en Italie, ou la traduction de «D&D» et les règles avancées en version originale conservent un quasi monopole.

Côté manifestations, la rentrée ludique italienne a été marquée par l'affluence des joueurs et beaucoup d'innovations.

La Convention de Vérone, du 21 au 23 septembre, organisée par Nando Ferrari (du magasin Giocchi dei Grandi), fut envahie et même débordée, par plus de 500 participants qui se répandirent vers le hall de l'hôtel voisin, les prés, les parkings. Et on jouait encore avec frénésie tard dans la nuit, bien après la fermeture de la salle principale!

Innovation (certes tâtonnante) en l'italie, : le grandeur nature avec hache et épées en mousse faisait ses premières armes et eut un succès instantané.

Signalons aussi une convention, de moindre envergure, celle de Chieti, fin septembre, centrée sur les tournois de AD&D et et Blue Max, dont la finale s'est joué en trois dimensions avec des maquettes… d'aéroplanes.

Andreas Pilartz

ALLEMAGNE

Le joueur allemand serait-il le plus casanier d'Europe ? C'est en tout cas à notre connaissance le pays où les conventions brillent par leur rareté. Or ce n'est pas par manque de joueurs, comme le prouve la vigueur du marché.

• Comme son nom ne l'indique pas, *Citadel Allemagne* est un éditeur indépendant, qui commença bien par distribuer les figurines anglo-saxonnes, mais s'est progressivement émancipé, d'autant que comme pour la France, il est chichement approvisionné en jeux par Games Workshop qui consacre ses capacités de production à envahir les U.S.A. Cet éditeur supporte donc dans sa revue *Zauber Zeit* les divers jeux américains qu'il a traduit :

— Stormbringer, publié avec les dessins de la version française, ne fut pas suivi, bien qu'un supplément soit prévu : Stealer of Souls.

— Call of Cthulhu, qui avait déjà été publié (sans les années 20, mais avec moult bugs) par Metal Magic, va être réédité, apparemment avec Dreamlands, mais SANS le mythe, qui sera réintroduit au fur et à mesure dans des suppléments. Etrange, non ?

— 2300 AD, qui s'arrête aux U.S.A., dont la traduction est prévue.

• *Velt Der Spiele* est un importateur démangé par le démon de l'édition. Il a traduit Dark Blades (de la série Cry Havoc), Paranoia avec un premier supplément, et publié des scénarios originaux. Les projets de VDS concernent les versions allemandes de RuneQuest et Cyberpunk (cette dernière par Alexander et Andreas, nos correspondants).

• *FanPro*, pour Fantasy Production, a déjà à son actif Traveller, traduit sous forme de deux gros bouquins, plus diverses extensions tirées du Traveller's Digest, et prépare Mega Traveller, Shadowrun (identique à la version américaine, y compris les bêtises (corrigées dans la version française), accompagné du scénario DOA NOA. Par contre, sa version de Battletech, avec les suppléments Citytech et Battlemach est mieux que la version originale. Il faut dire qu'il est motivé, les bouquins venant de sortir chez un gros éditeur, et faisant un carton. Il a même réussi à vendre ses T-shirts aux Américains. Quelle euphorie !

Pour l'avenir, cet éditeur annonce Space 1889 vers l'été 91, et Deluxe Car Wars (l'ancienne version donc !). FanPro distribue également un petit éditeur nouveau qui devrait traduire Ars Magica. ◆

Merci à Alexander Klesen et Andreas Wechter

LES ZINES

NdF

Les uns, plutôt anciens...

Sauf accident, leurs adresses n'ont pas changé. Ils persistent et signent ; c'est beau la persévérance.

• **666** n° 8, 20 F, 28 p. et un gadget, 3 n^os^/an. Nouvelle formule, mais toujours de l'horreur et du fantastique. Bonne qualité d'ensemble des nouvelles. Un dossier sur le vaudou et un gadget « travaux pratiques » [1].

• **La lettre de Baker street** n° 6, 10 F, 8 p., A4. Toujours plus sur la vie et les mœurs du distingué Mr Holmes. Parfois croustillant.

• **Les cahiers ludiques** n° 6, 6 F, 12 p., A4, irrégulomadaire. « Doux amer » (le JdR et la pub), et joyeusement délirant sur les rapports entre le lapin, Alice et les jeux de simulation. Toujours agréable et léger à consommer.

• **Galaad** n° 3, 25 F, 44 p., A4, bimestriel en retard. Qualité impeccable pour ce spécial SF. Tous les détails sur 2300 AD, Athanor et Time Master.

• **Guère Epais** n° 2, 5 F, 12 p., A4, périodique capricieux. Aides de jeu (Rêve de Dragon, Légendes de la Table Ronde et Berlin XVIII). Quelques mots d'humeur sur le monde qui nous entoure, ses Gros Bills, et le port d'armes dans les grandes villes.

• **Mach die Spuhl !** n° 64, 42 p., A4, bimestriel. Rien que la diplo, mais toute la diplo. Suivis de parties et courrier entre joueurs, un organe indispensable.

• **Rebel** n° 2, 40 p., A5, apériodique. Spécial Cyberpunk et gros effort de présentation. Le plein d'aides de jeu et un scénario intéressant.

• **Runes maléfiques** n° 5, 7 F, 20 p., A5, 5 n^os^/an. Condensé de scénarios (Paranoïa, Mega, Avant Charlemagne), d'aides de jeu (Star Wars, JB007) et quelques pièges vicieux.

• **Scène à Rio** n° 18, 10 F, 36 p., A5, bimestriel. Toujours entièrement fait à la main. Des scénarios (JB007, Les divisions de l'Ombre et SimulacreS) et des infos. Petit mais costaud.

• **Tinkle Bavard** n° 6, 15 F, 32 p., A4, bimestriel. Numéro anniversaire, avec une couv'signée Caza sinon rien. scénarios (Ars Magica, Rêve de Dragon, Tigres volants[2]). Sans oublier les infos et le ton « humour sympa ».

Les autres, plutôt nouveaux...

• **Cuit'Zine** n° 2, 12 F, 36 p., A4, bimestriel. Boutique Cellules Grises - 8, rue du théâtre - 66000 Perpignan. Voudrait (ça se sent dans toutes les pages) reprendre le flambeau du zine d'humeur. Scénarios (Star Wars, AD &D, Stormbringer) et aides de jeu diverses. Mordant mais pas assez affûté. Ça viendra.

• **La gazette de la lune rousse** n° 1, 10 F, 18 p., A4, apériodique. 1er ét. - bât. D - cité U de Beaulieu - 35700 Rennes. Bien illustré, simple mais de bon goût. S'en tient aux bases du genre (D&D) et aux démonstrations de physique spéculative (atropie, thermodynamique et vitesse de la lumière, on peut ne pas aimer...).

• **Nightfall** n° 1, 12 F, 26 p., bimestriel. S. de Décker - 20, la Grand'maison - 45200 Paucourt. Porté par la vague cyberpunk. Bien renseigné et plein d'idées de scénarios et d'aides de jeu, mais un peu triste dans sa présentation.

• **Marseille importation** n° 1, gratuit, 14 p., apériodique. Autexier Association - Bât. A Larade - L'Estaque - 13016 Marseille. Des scénarios (AdC, AD&D, Hawkmoon) et des infos, mais dur à lire et servi « en vrac ». Mériterait mieux.

• **Portails** n° 0, 2 F, 22 p., A4, apériodique. La Guilde Cathare - 72, rue des buis - 81000 Albi. De tout un peu : ludotique, Blood Bowl, « Petits Gris », AD&D, BD japonaise et JdR de SF. Un bon numéro de test.

• **Refuznik** n° 1, gratuit, 12 p., A5, mensuel. J.-K. Beron - Ecole publique - 69560 Saint-Colombe. 50-50 SF et JdR. Partagé entre un article (bien écrit et bien compris) sur le mouvement cyberpunk et un scénario Berlin XVIII. A suivre de près, même si la présentation est un peu brouillonne.

• **Sens fiction** n° 2, 25 F, 50 p., apériodique. 2, allée du Capitole - 45430 Chécy. Critiques de livres SF et scénarios heroic fantasy (AD&D, AdC, Stormbringer). Des révélations sur les dragons dans nos mythes sous une couv' bicolore. Prometteur...

• **Rêves** n° 1, 7 F, 40 p., A5, mensuel. 33, rue de Verdun - 57000 Metz. Les JdR dans leur ensemble. Des scénarios (Stormbringer, Star Wars) et une nouvelle, mais aussi un article de « théorisation du JdR auprès des masses laborieuses ». Petit, mais rond à l'œil.

• Sont arrivés trop tard pour que je puisse en parler : **La tribune des vagabonds du rêve** n° 2, **Nouvelles dimensions** n° 1 et **Rock'n rôle** n° 1. Ce n'est que partie remise !

Note. Pour recevoir ces zines il faut en général prévoir environ 5 F de frais de port (timbre, enveloppe, coup de langue râpeuse...) en plus du tarif indiqué.

André Foussat

1) Le même groupe (MAG Publications) édite aussi une série de zines sur des sujets aussi divers que la BD, le Rock-trash-hard et la peinture. Contactez-les pour plus de détails.

2) Peut-être un futur JdR publié ?

Les coordonnées des fanzines
3615 CASUS
rubrique CLU + Fanzines

PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

Promotion de Noël sur les orques de l'espace interfacés aux rayons élémentaires robotiques magiques...



En français dans le texte

Arjeu

• Les pions d'or de feu Jeux & Stratégie finissent par paraître. **Etoiles filantes**, pion d'or 81, jeu de stratégie dans la ligne d'Othello et d'Abalone, pour 2 ou 3 joueurs est disponible.

Casus Belli

• Notre deuxième hors-série est prévu pour le 19 décembre et reprendra toutes les informations parues sur **Laelith, la cité du Roi-Dieu**, plus de nombreux inédits. Vente en kiosque et boutiques.
• Pour Simulacres, édités par Descartes, **Cyber Age – 30 minutes dans le futur** et **Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales** sont disponibles. Ce sont deux univers formant chacun un jeu de rôle indépendant. Vente en boutiques.

Éditions des Sept Pierres

• **Mimetis** passe à l'épreuve du feu dans ce numéro (p.40-41). L'écran (avec un scénario) est disponible.

Éditions Dragon Radieux

• La parution du magazine Dragon Radieux, ainsi que des nouveaux produits de l'éditeur, sont suspendus. Néanmoins, il est toujours possible de se procurer les jeux de la gamme (comme l'excellent Aristo, dont nous vous parlons p. 84-85).

Eurogames

• **Vikings**, de la gamme Cry Havoc, est disponible. Banc d'essai dans notre prochain numéro.
• **Dragon noir n° 2 : l'épreuve** (dans les souterrains), de la gamme Cry Havoc, paraît fin novembre.
• Trois jeux de difficulté moyenne (genre Zargos) sont prévus avant Noël : **Vertigo** (jeu de stratégie sur fond de développement et de pollution), **Droïds** (combats de robots), **Le paresseux** (jeu de parcours simple où il faut arriver le dernier).
• Pour le début de l'année prochaine : **le port fortifié** (pour Croisades et Vikings).

Flamberge

• La **2e édition des Divisions de l'Ombre** est disponible.
• **Prédateurs** est un jeu de rôle qui vous permettra d'incarner des vampires (ou même des chasseurs de vampires si vous y tenez vraiment). Il se présente sous la forme d'une boîte contenant 3 livrets : *le code incarnat* (52 pages, règles du jeu), *les chroniques sanglantes* (48 pages, renseignements divers sur les vampires), *les contes écarlates* (52 pages, trois scénarios). Épreuve du feu dans notre prochain numéro, mais profitez-en pour lire *Lestat le vampire* (voir inspi romans).

Hexagonal

• **Shadowrun** est disponible (voir l'Épreuve du feu p. 68-69 et le scénario dans l'encart-scénarios). L'écran sort bientôt, avec un scénario de 32 pages : **Silver Angel**.
• **Rivendell** est un module d'aventure pour JRTM, décrivant la maison d'Elrond.
• **Fantasy Warriors** est la traduction d'un wargame pour figurines médiéval-fantastiques de Grenadier. Il est prévu pour que les débutants puissent l'aborder. La boîte contiendra 32 pages de règles, 100 pions et 102 figurines plastique 25 mm (51 nains et 51 orques) pour moins de 300 F.

Jeux Descartes

• **Visite guidée du secteur DOA** est un supplément pour Paranoïa, sortie mi-novembre.
• Lifting pour **Armada**. Dans une nouvelle boîte, le même matériel (joli plateau et beaux bateaux en plomb) est accompagné de règles encore plus simples et plus rapides. Un très agréable jeu de société, disponible dès à présent.
• **Les Grands Anciens** est un recueil de six scénarios, pour l'Appel de Cthulhu. Mi-novembre.
• **L'écran pour Torg** est disponible. Le scénario **La carte de la destinée** devrait bientôt suivre. **La Terre Vivante**, premier sourcebook, est prévu pour janvier.
• **Le Guide de l'Empire**, pour Star Wars, est disponible. Il est très beau. Le scénario **Bataille pour le soleil d'or** est prévu en janvier.
• **Vivre et laisser mourir**, scénario pour James Bond paraîtra en janvier.

L'Ordinateur Géant et Clignotant

• Sous ce pseudonyme se cachent Johan Robson (scénariste des jeux informatiques Crash Garret et Kult) et Jean-Marc Menou (créateur d'un jeu tactique sur ordinateur, type Ambush, nommé World War II : Wipe out, dont la version Atari ST a été achetée par Avalon Hill – qui attend 1991 que la version PC soit prête pour les commercialiser toutes deux). Ils proposent deux jeux par correspondance gérés par ordinateur. D'une durée de huit à dix mois, l'inscription ne se fait pas comme d'habitude par tour mais pour la durée intégrale de la partie (320 F tout compris). **Synaps** (pour 14 à 16 joueurs) vous plonge dans un univers de space opera délirant où vous incarnez un cerveau galactique à la recherche de planètes peuplées pour absorber l'énergie des âmes, et activer les mystérieux « synaps ». Quant à **Taïkô** (7 joueurs), il se passe dans un Japon médiéval imaginaire où des familles s'affrontent pour devenir Généralissime de l'Empire. Chaque joueur dirige une famille de 12 personnes. Contactez Jean-Marc Menou, 266 rue Elsa Triolet, 38220 Vizille, ou Johan Robson, 139 rue du Gard, 28360 Le Coudray.

Ludodélire

• Le nouveau Miroir des Terres Médianes, pour Rêve de Dragon, a pour titre **Le trésor de Black Squirrel**.
• Deux jeux de société aux thèmes très différents sont annoncés pour avant Noël : **La vallée des mammouths** (très sympa) et **Footmania**.

Oriflam

• **La France** est un supplément Hawkmoon prévu pour bientôt.
• Le prochain supplément pour RuneQuest sera **Les secrets des Anciens** (Elder Secrets), en janvier-février.
• Les prochaines traductions de jeux de rôle prévues sont **Cyberpunk 2020** (avant Noël si possible, mais plus probablement courant janvier) et **Pendragon** (courant 1991).

Polar

• **Polar** est un jeu de rôle auto-édité. Il se présente sous la forme d'un livret photocopié de 32 pages, en noir & blanc. D'un abord délibérément simple (peu de règles, mais bien conçues), il développe l'ambiance des romans noirs à la Hammet ou à la Chandler. On peut se le procurer pour 39 F (+ 12 F de port) auprès de Olivier Legrand, 77 rue de Geôle, 14000 Caen. Il est possible de contacter l'auteur sur 3615 CASUS ou 3615 AKELA sous le pseudo Rogue.



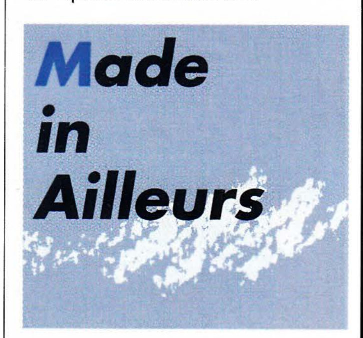
Schmidt France

• Plus aucune parution n'est prévue pour les produits jeu de rôle de cet éditeur : l'Œil Noir, Chill et Marvel Super Héros.

Siroz Productions

• **Berserker** est le premier supplément pour In Nomine Satanis/Magna Veritas. Il contient un gros volume de nouvelles règles qui expliquent comment jouer les réincarnations de Vikings, serviteurs des dieux nordiques (principe que l'on pourra soi-même étendre aux dieux grecs et égyptiens). On trouve comme dans le jeu de base : la création des personnages, les pouvoirs, les dieux. Ensuite sont présentés les sorciers, personnages redoutables capables de lier des anges ou des démons. Enfin, deux scénarios complètent ce glorieux livret de 80 pages. **Baron Samedi**, campagne basée sur le vaudou est disponible. Le prochain supplément sera **Mors Ultima Ratio**, une extension avec un univers parallèle d'horreur gothique style années 20. Signalons aussi une ligne de figurines 25 mm avec des anges et des démons contemporains.

• **Turbo Charger**, extension Car Wars, est repoussée en décembre.



Avalon Hill

• **Republic of Rome** est un jeu diplomatique à cinq joueurs, utilisant des cartes, un peu à la façon de Kremlin ou de Red Empire.

• **New World** est un jeu diplomatique pour deux à six joueurs. Il permet aux Espagnols, Portugais, Anglais, Hollandais et Français de partir coloniser le Nouveau Monde.

• **Desert War** est une extension pour Up Front, incluant les Italiens et les Français.

• Un module de scénarios vient de sortir pour **Napoleon's Battles**. Au menu : les batailles de Valmy, Leipzig, Friedland, Craonne, Aspern-Essling, Ocano, Salamanque et La Corogne.

• **Code of Bushido**, l'extension « japonaise » d'ASL est parue.

• **Anzio** vient d'être réédité.

Blacksburg Tactical Research Center

• **TimeLords** est la seconde édition de ce jeu de voyages dans le temps. L'éditeur en profite pour proposer **SpaceTime** un jeu de type cyberpunk et bientôt **Warp World**, le monde en 2312 où (devinez !) des portes transdimensionnelles ouvrent la voie à la magie, aux créatures étranges, etc.

FASA

• Pour Shadowrun, **D.M.Z.** (Downtown Militarized Zone) doit bientôt sortir. **Harlequin** et **Dragon Hunt** sont des scénarios et **Anarchist Guide to North America** est un sourcebook (sur les UCAS). Il serait question d'un sourcebook sur l'Europe pour courant 91.

• **Legionnaire** est le jeu de rôle pour la série Renegade Legion. Il sera suivi de **Tessedrake run**, une aventure. ☞

Magazines de jeu de rôle

• ***Plasma n° 2***. Consacré aux jeux Siroz, il devrait être paru. Au sommaire : Athanor, Car Wars, INS/MV, Whog Shrog et l'invité RuneQuest.

• ***Tatou n° 5*** est paru. Au sommaire : Hawkmoon (aides de jeu et scénario), Cyberpunk (description du jeu), RuneQuest (les Dragonewts et un scénario), Stormbringer (Tanelorn, les Seigneurs de la Loi et un scénario), Tank Leader (deux scénarios).

• ***JD Plus n° 6***. Ce numéro est un spécial Cthulhu avec Cthulhu 2090 (adaptation à la SF), les détectives (années 20), une extension officielle pour Illuminati et les errata pour Star Wars et Torg.

• ***Avalon***. Ce nouveau magazine doit bientôt paraître. Mensuel, vendu en boutique, 54 pages noir et blanc (couverture couleur), 30 F. Il sera consacré exclusivement aux aides de jeu et scénarios pour jeux de rôle. Les aides de jeu seront spécifiques ou généralistes, et il y aura un grand scénario (10 pages), un scénario sur un jeu méconnu (Jorune, Daredevils...) et des scénarios sur les « classiques » (AD&D, JRTM, Cthulhu, etc.).

• ***Graal***. Arrêt de la parution au numéro 26 de ce magazine. Il est possible que le hors-série n° 3 consacré à Moorcock sorte quand même. On peut toujours se procurer les anciens numéros auprès de l'éditeur.

• ***Dragon radieux***. Ajournement de la parution du magazine.

• ***Chroniques d'Outre-Monde***. Le numéro 20 (avril-mai 90) vient de paraître. L'éditeur nous informe qu'il fera paraître un numéro par mois jusqu'en mars 1991 pour rattraper le retard auprès de la commission paritaire. La formule sera sensiblement la suivante : 54 pages, 3 scénarios, un ou deux articles, 28 F.

NdF • Pour Battletech, parution de **More Tales of the Black Widow**.

GDW

• **South Atlantic War** est un module pour Harpoon comprenant 24 scénarios et quelques règles additionnelles.
• **Battlefield Europa** est basé sur le même système que Team Yankee et Test of Arms mais avec des scénarios prolongeant les événements de l'année écoulée : Roumains contre Hongrois, guerre civile yougoslave, Bulgares contre Turcs, Polonais contre Allemands, etc.
• Un jeu de rôle d'horreur est en préparation, tandis que paraît **Cadillacs & Dinosaurs**, un JdR sur la BD américaine du même nom.
• **Merc 2000** est un jeu de rôle qui reprend le système de Twilight 2000 sans le background post-apo. À paraître en décembre.

GMT Games

Naissance d'un nouvel éditeur de wargame qui propose déjà trois jeux :
• **Silver Bayonet** sur les combats de la 1st. Cav. au Vietnam, au niveau de la compagnie.
• **Operation Shoestring** sur la bataille de Guadalcanal.
• **Air Bridge to Victory** sur l'opération Market Garden (bataille d'Arnhem).

ICE

• **Bladestorm** est un jeu de combat de figurines, à l'échelle 1 figurine = 1 individu, où chaque personnage possède une fiche différente (un peu comme Guet-Apens). La boîte contiendra 75 p. de règles, 160 p. sur le monde, 32 p. de scénarios, 32 p. de dessins d'étendards et de fanions en couleur, 2 cartes en couleur, 8 dés. Une ligne de figurines Grenadier sortira peu après.
• **Angus Mc Bride characters of Middle Earth** est un recueil de 32 dessins pleine page, avec en regard un texte de Tolkien et les caractéristiques pour MERP et Rolemaster des personnages présentés.
• **The Necromancer Lieutnant** est une aventure pour MERP, à paraître en décembre. **Ghost Warriors** (aventure) et **Gorgoroth** (campagne) sont déjà disponibles.
• **Mythic Egypt**, dans la lignée de Robin Hood et Mythic Greece, est une aide de jeu de 156 p. pour Rolemaster, Fantasy Hero (ou tout jeu de rôle médiéval-fantastique) décrivant l'Égypte mythologique.
• **Rolemaster Character Record** est un recueil de feuilles de personnages vierges, où tous les calculs intermédiaires pour les différentes classes sont déjà faits. **Heros and Rogues** est un recueil de NPC.
• **Stormriders** est une aventure pour Shadow World. **Norek, Intrigue in a City-State of Jaiman** une série d'aventures, et **Black Troll's Vengeance** une campagne.
• Le **Space Companion I** est un complément pour la 2e édition de Space Master. À ne pas confondre avec le Space Master Companion qui a été intégré à la nouvelle édition. **Dark Space** sera une campagne décrivant un monde médiéval-fantastique où des monstres de l'espace et des monstres fantastiques débarquent (compatible Rolemaster et Space Master).
• **Armored Reserve**, extension pour Armored Assault, est disponible. Elle fait 80 pages et contient 180 nouveaux pions en carton.
• Deux extensions sont prévues pour le mini wargame spatial Silent Death. **Overkill : the Ptolemean wars** doit être disponible, et **Black Guard : the Ptolemean wars** suivra.
• **Death Game 2090** est un module pour Cyber Space. **Death Valley Free Prison** est un campaign sourcebook de 120 p. qui décrit une région entre le Nevada et la Californie, très proche de l'univers de Mad Max II & III (et en fait avec peu d'éléments « cyber »). **The Body Bank** est un second recueil de 26 PNJ pour Cyber Space.
• **Fantasy Hero** est un gros livre de 256 p. qui donne toutes les informations pour jouer avec le Hero System dans un monde médieval-fantastique. On y trouve tout ce qui est nécessaire pour mener de longues campagnes dans ce genre d'univers.
Disponible en même temps : **Fantasy Hero Companion**, 144 p., qui développe le combat de masses, les collèges de magie, et propose de nouvelles créatures et nouveaux objets magiques.
• **Kingdom of Champions** est un sourcebook de 208 p. pour le jeu de super-héros Champions et décrit la Grande-Bretagne.

Lion Rampant

• **The tempest** est une campagne pour Ars Magica se déroulant sur plusieurs années. **Order of Hermes** est un sourcebook.



Dernière minute : les tout derniers arrivages américains.

R. Talsorian Games

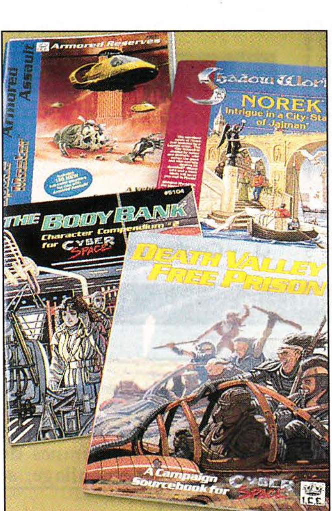
• **Cyberpunk 2020**, the second edition est disponible. Le système de combat a été revu et rendu plus mortel encore. Les systèmes dans la matrice ressemblent maintenant à des plans de « donjons ». Nous en reparlerons dans notre numéro de mars, après la parution de la version française, prévue pour janvier.
• Le travail avance sur le JdR **Amber** (d'après Zelazny). Il paraîtrait que le système se jouerait sans dés.

Steve Jackson Games

• **Car War Tanks** est une boîte pour Car Wars.
• **GURPS Uplift** est un supplément sur la série de SF de David Brin (*Sundiver, the Uplift War* et *Startide Rising*, dont 2 volumes sont parus chez J'ai Lu : *Marée stellaire* et *Élévation*). À paraître en décembre. Signalons que David Brin, tout comme Norman Spinrad, vit à Paris en ce moment. Sont aussi prévus **GURPS Magic Items** et **GURPS Time Travel**.

3W

• **1944–Second Front** est un jeu stratégique sur le front ouest. Il met surtout l'accent sur le rôle décisif des unités d'élite des deux camps.





• **SS Amerika** est dans la lignée de Tomorrow the World. En fait, il se situe chronologiquement « avant » ce dernier. Les troupes nazies se lancent à la conquête de l'Amérique et doivent lutter, entre autres, contre les guérilleros US menés par un certain général Patton.

• **The Defense of Rorke's Drift** nous emmène en Afrique du Sud à la fin du XIXe siècle. Les Britanniques y affrontent les terribles guerriers zoulous dans un combat « à la Camerone ». Jeu ultra tactique où les pions britanniques sont nommément désignés (à rapprocher du jeu sur ordinateur Rorke's Drift où chaque soldat reçoit des ordres).

• Les *ziploc boardgames* sont des petits jeux bon marché sous pochette plastique. Ils comprennent généralement 80 pions, un petite carte, 4 pages de règles et se jouent en moyenne en une heure. Au programme : **2WW** (2e G.M.) ; **Missisipi Banzaï** (les Japonais attaquent le sud des US) ; **Nato, Nukes & Nazis** (sujet délirant trop long à décrire).

• **Modern Naval Battles III** est disponible.

TSR

• Sont prévus : pour AD&D2, **Castles** (boîte avec 3 livrets pour 3 châteaux de Greyhawk, Forgotten Realms et DragonLance), **Dwarves Deep** (sourcebook). Pour D&D, **NightWail** (module pour Hollow World). Pour Buck Rogers, des modules. Pour Marvel Super Heroes, la boîte **X-Men**. **Boot Hill** et **Gangbusters**, deux anciens jeux de rôle ont été remaniés et réédités.

West End Games

• Après les méchants, les gentils. **The Rebel Alliance sourcebook** est attendu. Suivra une aventure : **Death in the undercity** puis le **Galaxy Guide 6 : Tramp Freighters**.

• Pour Torg, **the Cassandra files** est un recueil d'aventures à propos du Conseil qui dirige les U.S.A. **The Aysle sourcebook**, le monde magique, arrive. En dehors des monstres, des créatures et des personnages, il contient un nouveau système de magie. Il sera suivi d'une aventure, **Queenswrath**.

White Wolf

• White Wolf Magazine et Lion Rampant (éditeur d'Ars Magica) ont créé la maison d'édition White Wolf. Leur premier produit est le **Campaign Book Volume One : Fantasy**. Son principe est assez original. Vous trouverez six campagnes pour tout univers médiéval-fantastique. C'est-à-dire qu'une région est présentée, avec ses événements, ses personnages principaux (décrits de façon générique : dextérité moyenne, constitution forte, etc.), une suite possible d'aventures. À vous ensuite de faire les plans, les caractéristiques complètes. Ce volume fait 42 p. en noir & blanc.

XTR Corp.

• La firme éditrice de Command Magazine publie **Black Gold**, un wargame s'inscrivant dans la lignée de Tomorrow the World : l'offensive japonaise contre le Reich allemand au Moyen-Orient.

Magazines de wargame & de diplo

• ***Command Magazine.*** Le jeu en encart du n° 6 est consacré à la campagne de Von Manstein en Crimée en 1941-42.

• ***Fire & Movement.*** Le n° 67 contient un gros dossier sur Red Barricades et d'intéressants articles sur l'avenir du wargame, tandis que le n° 68 traite principalement d'August Fury, d'Edelweiss et de Tac Air.

• ***Le Messager*** est un excellent fanzine destiné aux joueurs de wargame avec figurines (toutes époques). Articles historiques, listes d'armées, scénarios, aides de jeu, nouvelles du hobby et de la compétition, polémiques, etc. De la grande qualité ! En vente chez Jeux de Guerre Diffusion ou par abonnement. Contactez Alain Mercier, 100 bd Bordier, 95370 Montigny-les-Cormeilles.

• ***Strategy and Tactics.*** Le n° 136 propose un jeu sur la bataille de Borodino en 1812.

• ***The Canadian Wargamers Journal.*** Le n° 24 analyse en détail Days of Decision.

• ***The Europa News.*** Le n° 14 contient des articles sur Western Desert, The Urals, Fire in the East, et la guerre de Finlande.

• ***The General.*** Le n° 3 vol. 6 contient un gros dossier sur MBT, des articles sur les Fleets, Firepower, Tac Air et Flight Leader. Les abonnés ont reçu en plus les nouveaux pions pour Flight Leader, Firepower et Merchant of Venus.

• ***The Wargamer.*** Le n° 23 consacre un gros dossier à l'excellent jeu de chez Clash of Arms : La bataille de Preussich-Eylau (voir Têtes d'Affiche) avec, entre autres, deux exemples de jeu abondamment illustrés. L'anthologie des jeux consacrés à la Première Guerre mondiale continue et un article fait le point sur l'aviation dans Harpoon.

• ***Trahison !*** Les numéros 29 et 30 de ce sympathique fanzine consacré aux jeux d'alliance comprennent un jeu (par correspondance) intitulé Terres du Milieu. Douze joueurs s'affrontent en l'an 1400 du 3e Âge (Angmar, Rhudaur, Artedhain, Cardolan, Orientaux, Nortmen, Variags, Haradrims, Gondor rebelle, Gondor légitime ainsi que le Conseil blanc et le Nécromancien. Contactez Trahison !, 99 bd Raspail, 75006 Paris.

En direct de la rédaction

NdF

Rencontrez Fred Blanchard

Notre illustrateur (voyez les pages 70 à 74 dans ce numéro), qui vient de faire paraître *Ran Corvo*, dédicace son premier album de BD (et aussi Athanor si vous lui demandez gentiment) à travers la France. Vous pouvez le rencontrer à Illzach au festival BD-Ciné (17/18 novembre), à Blois (festival BD boum n° 7, 1er/2 décembre), à Montigny-le-Bretonneux (librairie Le pavé dans le canal, 15 décembre, une sérigraphie sera offerte aux cent premiers acheteurs), à Toulouse (librairie L'aventure dessinée, 22 décembre). Signalons aux collectionneurs que 33 albums ont été dédicacés chez l'imprimeur et sont donc disséminés au hasard à travers notre beau pays. Les gribouillis en page 2 ne sont donc pas dus au petit frère du libraire mais sont bien une dédicace originale de notre artiste.

À Illzach et à Blois, vous pourrez aussi rencontrer Olivier Ledroit (*Le vent des Dragons*, dont notre poster central est extrait).

NOUS DÉMÉNAGEONS

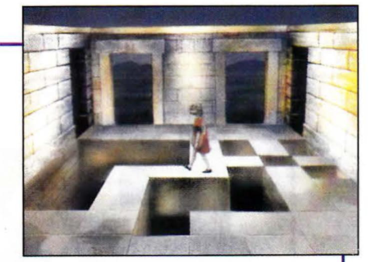
À partir du 3 décembre Excelsior Publications et toutes ses filiales déménagent. C'est donc le cas pour Casus Belli mais aussi pour Science et Vie, 3615 Casus, Jeux Descartes, etc. Notre nouvelle adresse sera le 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Le téléphone : (1) 46.48.48.48.

A la recherche des gagnants perdus

Les adresses de plusieurs des gagnants du concours Siroz-Whog Shrog ont été égarées. Les personnes suivantes sont priées de nous contacter à nouveau : Nicolas Debrabant, Lionel Peyre, Bruno Falba, Cyril Robbe, Emmanuel Jurançon, Eric Poireault, Aurélien Ducoudray, Olivier Auffrédou, Bernard Santraine et Patrick Delsol.

Légende invisible : dans notre article sur le Golfe (p. 92 dans CB n° 59), l'avion en illustration était bien évidemment le célèbre chasseur F-117 dit « l'avion invisible ».

Vu à la télé



Monsieur Le Barbare Déchaîné ayant été banni de notre Bien Aimé Magazine, je suis chargé de rassembler ses notes sur deux émissions télévisées, qu'il devait rédiger pour ce numéro.

• Tout d'abord ***Les clés de Fort Boyard.*** Émission divertissante diffusée cet été sur Antenne 2 et promise à une deuxième saison l'été prochain, dans laquelle une poignée de gros bras (masculins et féminins) vont de salle en salle résoudre des « énigmes physiques » pour avoir en échange des clés, qui ouvrent à la fin des coffres remplis de fausses pièces d'or. Dans les notes de M. Le Barbare, on trouve la suggestion, lorsqu'il s'agit d'épreuves de rapidité, contre un acteur, de lui casser la gueule et de lui voler les clés plutôt que de perdre du temps à réussir l'épreuve. Le moins que l'on puisse dire est que M. Le Barbare manque de subtilité. Le joueur lambda pourra quant à lui trouver dans cette émission quelques idées de pièges amusantes.

(Dans son excellent ouvrage *Le Banni*, paru en 1984, M. Coucho « prémonisait » déjà ce genre d'émission, comme le montre le dessin extrait ci-contre).

• Ensuite ***Le Chevalier du Labyrinthe.*** « Émission hilarante » je cite (Le Barbare bien sûr) ! Je ne trouve pas ce qu'il y a de drôle là-dedans. On force de pauvres enfants terrorisés à répondre « Oui Maître ! » à toutes les lubies d'un animateur sadique déguisé en châtelain, puis on coiffe l'un d'eux d'un casque ridicule qui l'empêche de voir, avant de le lancer dans des décors dessinés par ordinateur où lui sont posées des questions perfides. (Jugez plutôt, on leur demande quel est le nom du chevalier sans peur et sans reproche ? Individu qui leur est inconnu, les pauvres chérubins répondant Ravaillac !) De plus, les pauvres enfants reçoivent en récompense la Sega Master System, modèle déjà dépassé de console vidéo alors que le sponsor Virgin propose dans ses magasins la superbe Megadrive. Une dernière chose, pour laquelle je me sens pour une fois en phase avec M. Le Barbare (qui suggère par ailleurs d'être encore plus méchant avec les enfants), c'est notre indignation pour l'utilisation comme « Monstre de murs » d'un acteur qui se fait appeler Laelith. La rédaction de Casus Belli aurait aimé que les producteurs de l'émission ait eu au moins la correction de nous demander l'autorisation avant que d'utiliser ce nom par nous créé. Nous ne sommes pas des chiens, quand même !

Respectueusement vôtre,
Thatyon-le-Moine



CLUBS & ASSOCIATIONS

■ **Albi.** *La Guilde Cathare* a pour activité les jeux de rôle, les wargames et les jeux de plateau. Ses membres se réunissent tous les samedis de 14 h à 18 h30, salle municipale de La Chapelle, 3 rue Roquelaure, 81000 Albi.

■ **Avrille.** Les activités du club *Les Gardiens de la Légende* concernent les jeux de rôle, les jeux de plateau et le grandeur-nature. Ils se réunissent le samedi de 14 h à 2 h et le dimanche de 14 h à 19 h à la MJC d'Avrille, allée des châtaigniers, 49240 Avrille.

■ **Brest.** *La Guilde des Aventuriers* est née et se réunit à la MPT Pen Ar Greac'h, rue du Dr Chrétien, 29200 Brest. On y joue à AD&D, Star Wars, Bitume, Bushido, Blood Bowl et Simulacres, le samedi dès 14 h.

■ **Cannes.** *Les Trois Cercles* existent depuis 5 ans. On y joue tous les jours sauf le dimanche. Lieu : MJC Picaud, Cannes-Centre, 23 av. du Dr Picaud. Contact : David Sicé, Les Pivoines, bat. A, 2 imp. des Camélias, 06150 Cannes-La Bocca. Tél. : (16) 93.47.56.06.

■ **Colomiers.** *L'enfer du jeu* est situé dans la Maison de Quartier du château d'eau, 1 rue du château d'eau, 31770 Colomiers. On y joue aux jeux de rôle et de plateau les mercredis et samedis après-midi. Tél. : (16) 61.78. 18.94 (demandez Laurent ou Francis).

■ **Chaville.** On avait cru défunts les clubs du *20 naturel* et du *Bois de Fausse Repose*, mais leur résurrection est annoncée à la MJC de Chaville, 6 avenue Sainte Marie, 92370. Les réunions ont lieu les vendredis soir de 20 h à l'aube et l'on pratique jeux de plateau, wargames et tous les jeux de la gamme Siroz. Croc est présent et vous pourrez découvrir les nouveaux jeux en avant-première. Pour tous renseignements (sur le club), vous pouvez téléphoner à Croc tous les jours de semaine, de 14 h à 18 h, au (1) 39.53. 67.89.

■ **Eragny-sur-Oise.** Le club *Role Excelcior* est ouvert et propose jeux de rôle et jeux de plateau tous les samedis de 14 h à 19 h30. Renseignements auprès de Role Excelcior, 85 rue de Neuville, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : Jean Paul au (1) 30.37.56.85 après 19 h.

■ **Fos-sur-Mer.** *L'Empire d'Eldath* est ouvert le samedi de 14 h à 19 h (pour tous) et de 19 h à 24 h (adultes). On y pratique tous les jeux. Adresse : MPT Jas de Gouin, allée des Pins, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : (16) 42.47.71.66.

■ **France.** *La Guilde des Maîtres* cesse ses activités. Les adhérents recevront bien le n° 6 de Magister début 91 mais la banque de scénarios ne fonctionne plus.

■ **Hirson.** *Le Cercle des Ténébreux* ouvre ses portes tous les samedis à partir de 20 h au C.A.C., 3 impasse du château, 02500 Hirson, tél. : (16) 23. 58.16.44. On y joue à Cthulhu, JRTM, Rolemaster, Warhammer, Rêve de Dragon, Warhammer Battle, les Aigles... Pour plus de renseignements, téléphonez à Frédéric Dorne au (16) 23.98. 75.99.

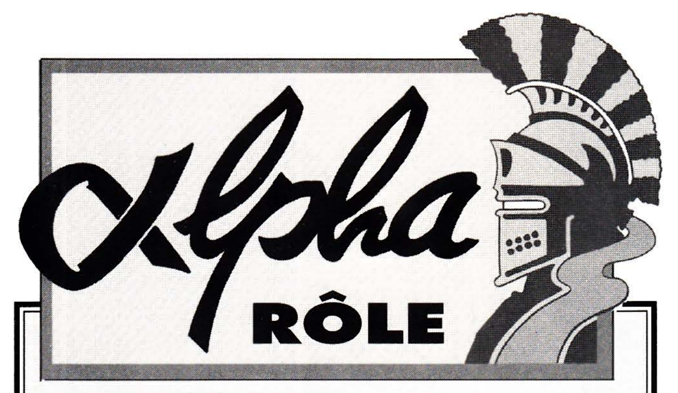
■ **Le Mée-sur-Seine.** Le club *À l'Ombre du Dé* se réunit tous les samedis à partir de 14 h à la MJC du Mée-sur-Seine, 361 avenue Vercors, 77350. Tél. : (1) 64.39.12.85. On y pratique force jeux de rôle et jeux de plateau.

■ **Lille.** *Les Arpenteurs de rêves* pratiquent jeux de rôle, jeux de plateau et wargames à la maison des associations Vauban, 62 rue Roland, 59000 Lille, le vendredi soir et le dimanche après-midi. Tél. : Raphaël Verbiese (16) 20.50.75.43.

■ **Lorraine.** *La Guilde Lorraine des Jeux de Simulation* s'est créée récemment et rassemble une quinzaine de clubs. Contact : Xavier Bauman, Guilde Lorraine des Jeux de Simulation, 99 rue de Villers, 54500 Vandœuvre-les-Nancy. Ou téléphonez à Vincent Lefevre au (16) 83.57.23.64.

■ **Lyon.** L'association des *Paladins des Traboules* fermera ses portes au 1er janvier 1991. Heureusement, l'association *Seigneurs & Chimères* prend la relève dès à présent à la maison des Hauts-de-Cuire, 51 bis rue Coste, 69300 Caluire, M° Cuire. Renseigne-


Avez-vous déjà visité cette ville ?



ments aux heures de séance, tous les samedis de 14 h à 24 h.

■ **Lyon.** Le club multijeux, *le Dernier des Traîtres* (DDT) organise des parties de jeux tout public. Venez nombreux les vendredis à 20 h30 au centre social de Champvert, 104 avenue Barthélémy Buyer, 69005 Lyon. Tél. : (16) 78.75. 47.30.

■ **Mennecy.** Le club *La cave aux crapauds* est ouvert tous les samedis de 14 h à 18 h. On y pratique jeux de rôle, wargames, jeux de plateau et bientôt grandeur-natures et killers.
Renseignements auprès de Jérôme au (1) 64.99.65.15.

■ **Neuilly-sur-Seine.** Le club *Les pourfendeurs de Gros Bill* s'est installé au lycée de la Folie Saint James. Renseignements auprès d'Erwan Gaste, 95 rue Youri Gagarine, 92700 Colombes.

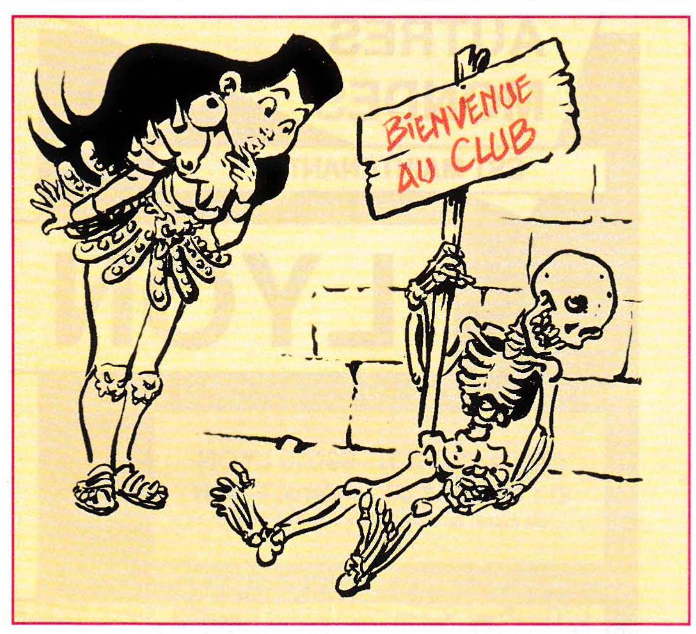
■ **Romans.** Le club *Pierre de Lune* vous propose de jouer le vendredi soir, le samedi à partir de 14 h et le di-

L'AJHIS
ou le wargame 24 heures sur 24

Parlons franchement : sauf rares exceptions, le wargame n'est pas un jeu d'apéritif. La moindre bataille de Waterloo, le plus petit Stalingrad et même (voire surtout !) les heurts de forces légères à l'échelle de Squad Leader, toutes ces simulations prennent du temps. Et si, en le piquant au patron, à la famille ou à la préparation des examens, on peut se débrouiller pour en trouver, du temps, il n'est pas dit que l'on puisse en profiter ! C'est une mère (ou une épouse) courroucée qui estime qu'il est temps d'enterrer la hache de guerre sous le futile prétexte qu'il est l'heure de mettre la table, et remplace la Grande Redoute par une assiette. C'est un petit frère (ou un jeune fils) qui se demande si ce petit truc plat carré a bon goût, et se fait les dents sur un bataillon de chars Tigre (ne riez pas bêtement, ça m'est arrivé). Ou tout simplement, c'est l'employé de la salle municipale mise à la disposition des associations qui annonce « on ferme » et coupe derechef l'électricité, transformant votre partie d'Air Force en épreuve de PSV (pilotage sans visibilité).
Bref ! Pour jouer tranquillement au wargame, il faut un local dont on puisse disposer sans limitation de temps et sans interférences extérieures. Comme rares sont les amateurs de ce noble jeu qui possèdent un manoir de cent vingt pièces, dont quelques-unes puissent être consacrées en permanence à la simulation, il n'existe qu'une seule solution : louer ledit local. C'est la décision que nous avons prise à l'AJHIS — Association de Jeux d'HIstoire et de Simulation — après avoir, durant quelques mois, eu la chance d'utiliser gratuitement un appartement dans un immeuble promis à la démolition. Cette période nous avait fait découvrir une qualité de jeu et des possibilités inconnues jusqu'alors, telle que celle de pouvoir effectivement jouer de bout en bout des « monsters » gigantesques du type World in flames ou Empires in arms, en laissant plusieurs semaines de suite les pions en place sur la carte étalée confortablement sur une table.
Lors d'une réunion mémorable, nous décidâmes de mettre la main au porte-monnaie et de rechercher un petit appartement point trop cher et à portée de fusil du métro (de préférence un fusil type Napoléon Ier, pas un FAMAS « Clairon »). Ce ne fut pas commode, et nous devons depuis nous séparer chaque mois de 200 F, mais aucun de nous n'a regretté ce sacrifice. Prenez par exemple le programme de l'une de nos récentes réunions, commencée un vendredi soir vers 19 h30. Deux membres ont joué à Squad Leader (Advanced) jusqu'à 2 h du matin, deux autres aù même jeu jusqu'à 4 h, tandis que deux menaient à son terme une Bataille d'Angleterre (Battle of Britain), que trois autres survolaient mille ans d'histoire britannique (Britannia) et qu'un quatuor jouait en équipes jusqu'aux environs de 3 h à un jeu de science-fiction représentant une guerre mondiale livrée dans un pays curieusement divisé en deux parties ennemies, Est et Ouest (quelle hypothèse abracadabrante !). Dans le courant de la soirée, nous nous sommes fait livrer des pizzas (nous avons un micro-ondes pour les réchauffer) que nous avons arrosées de boissons gazeuses variées (nous avons un frigo garni par les soins du club) et de café (nous avons aussi une cafetière).
Tous les membres du club ont une clé et peuvent venir jouer à toute heure du jour et de la nuit, d'un bout de l'année à l'autre. Les figurinistes ne sont pas oubliés, il leur est simplement demandé d'éviter le vendredi soir, moment de plus grande affluence dans notre humble deux pièces-cuisine-salle de bains. Ceux dont les finances sont serrées pensaient que la cotisation risquait de leur paraître lourde ; en fait, ils se sont aperçus que les économies faites en n'achetant plus de jeux (le club et certains de ses membres ont une ludothèque impressionnante) l'allégeaient considérablement.
En somme, il me semble que la seule façon vraiment agréable de jouer, pour un wargameur passionné, c'est bien un club doté d'un tel local. Hélas, il ne paraît pas en exister beaucoup (nous n'avons entendu parler d'une association ainsi équipée qu'à Marseille). Nous ouvrons évidemment les bras à tous les nouveaux membres et candidats membres (la visite est gratuite !) et serions ravis de conseiller de notre mieux toute association souhaitant suivre notre exemple.

Frank Stora

AJHIS, 30 rue Pouchet, 75017 Paris – Tél. (1) 46.27.49.60. (le vendredi soir de préférence, mais nous avons un répondeur).



manche après-midi à Space opera, Rêve de Dragon, Jorune, Cthulhu, Cyberpunk, Hurlements, etc. Adresse : MJC Robert Martin, 26100 Romans. Tél. : Pierre au (16) 75.02.83.22. après 20 h.

■ **St-Geneviève des Bois.** Le club *Le Skaho*, spécialisé dans le jeu d'Histoire présente le calendrier de ses prochaines activités : 24.11 : Amirauté, 8.12 : Empire, 22.12 : 39/45, 5.1 : wargames, 19.1 : Amirauté. Adresse : Renaissance & Culture, 4 rue Karl Liebknecht, 91700 St-Geneviève-des-Bois.

■ **Vincennes.** Après cinq ans de silence, le club de jeu de rôle de Vincennes s'ouvre à tous les joueurs de plus de 15 ans à la Tour de Vincennes, Sorano Vincennes, 16 rue Charles Pathé, 94300 Vincennes. Tél. : (1) 43.74.73. 74. M° Château de Vincennes ou RER Vincennes. Horaires : mercredi et samedi de 14 h à 24 h.

Belgique

■ **Embourg.** *La Guilde des Fines Lames* (pratiquant tous les jeux de simulation) vient de fêter ses cinq ans d'existence et signale son changement d'adresse. Elle est désormais sise à « La Ferme », 1 avenue du Parc, 4053 Embourg (Chaudfontaine). Pour le courrier, écrire à ASBL 'GDFL', c/o Damien Jacob, avenue du parc n° 12, 4053 Embourg. Durant l'année scolaire, on y joue le week-end, mais tous les jours pendant les vacances. Les prochains grandeurnatures auront lieu du 22 au 26 février, et du 11 au 14 avril.

■ **Verviers.** *La Confrérie du Beholder* a pris un nouvel élan. On y joue à Warhammer JdR, Star Wars, Hawkmoon, Simulacres, AD&D, Car Wars... Réunions tous les dimanches de 13h30 à 18h00, place du marché, au-dessus de la bibliothèque communale. Contactez : Olivier Hauquet, 11 rue Nouveau-Monde, B 4870 Theux, Belgique. Tél. : 087/ 54.19.40.

Québec

■ *La Guilde Les Maîtres du Temps* se réunit tous les samedis de 12 h à 23 h, au centre paroissial Abbé-Beaulieu, 1789 bld. Pie-XI Nord à Val-Bélair, près de Québec. On y joue à Rolemaster, Warhammer RPG, Spacemaster, AD&D, JRTM, Star Wars. Pour tout renseignement : Sébastien Savard, 2114 bld. Pie-XI Nord, Val-Bélair, G3J 1R2, Québec, Canada. Tél. : (418) 843. 8041.

RADIO

Radio Sud Touraine. *Hydra Coloc* est une émission qui passe tous les lundis, de 20 h à 21 h sur R.L.C. (Radio Sud Touraine ?), 91,3 MHz. On y parle jeux de rôle, aides de jeux, etc.

Lille. RCV est une radio étudiante qui émet sur 99MHz et héberge *Ubik*, une émission consacrée aux jeux de rôle et à la science-fiction.

INITIATIVES

■ **La Guilde des Veneurs** veut aider au développement du jeu Hurlements. L'association propose une banque de données historiques, un système d'échange d'aides de jeu et éditera régulièrement un bulletin d'informations. Pour en savoir plus, contactez La Guilde des Veneurs, 35 rue du Chemin Vert, 75011 Paris. Ou téléphonez à Jean-Nicolas au (1) 69.81.83.51.

■ **L'Association Française des Editeurs de Jeux** (AFEJ) vient d'être créée. Destinée à la promotion du jeu de société sous toutes ses formes elle regroupe les sociétés fondatrices suivantes : Agmat Citadel France, Descartes éditeur, Dra-

gon Radieux éditions, Eurogames, Flamberge, Hexagonal, Jeux Actuels, Ludodélire, Oriflam, Prince August, Les Silmarils, Siroz Productions et les magazines Casus Belli et Dragon Radieux. Les projets de l'association pour 1991 sont : le regroupement de tous les éditeurs membres de l'AFEJ au salon du Jouet, un présence et une animation dans tous les salons professionnels, la création d'un service minitel (3615 AFEJ) qui contiendra une base de données sur les activités et la production des éditeurs membres de l'AFEJ. Le bureau est formé de Duccio Vitale (Eurogames) président, Valérie Lahanque (Descartes éditeur) secrétaire et Fabrice Sarelli (Hexagonal) trésorier. Adresse : 5 rue de la Baume, 75008 Paris. Tél. : (1) 40.74.49.04.

■ **Fantel** est une revue trimestrielle de jeux de rôle, plateau et simulation, principalement consacrée aux jeux par correspondance. Elle propose une offre groupée sur Avatar et Hypastia (deux jeux par correspondance gérés par ordinateur) et la revue. Tous renseignements chez Fantel, rue du point du jour, 35890 Laillé.

■ **Le Comique en Scooter** est une mini revue trimestrielle pour les fanas de Cosmic Encounter/Rencontre Cosmique, dont le n° 1 sortira d'ici Noël. Elle est réalisée entre autres par Bruno Faidutti et Pierre Cléquin (Baston, Tempête sur l'échiquier). Pour y participer ou la recevoir, contactez Bruno Faidutti, 2 rue du Marché, 59000 Lille. Tél. : (16) 20.54.07.22.

MINITEL

Sur **3615 Jeux Plus**, les auteurs de jeu trouveront un dossier complet d'aide pour les créateurs, notamment sur la protection des jeux, l'annuaire des éditeurs, la liste des jeux primés et édités après le concours de Boulogne Billancourt, la RAJ (Réunion des Auteurs de Jeu).

BOUTIQUES

BORDEAUX

Le Temple du jeu invite un créateur de jeu pour une séance de dédicace, de démonstration ou simplement de discussions. Au mois d'octobre il s'agissait de Philippe Mouchebeuf (Fief, Aristo). Le 24 novembre, ce sera Pierre Rosenthal (Athanor, Simulacres). Temple du Jeu, 62 rue du Pas St Georges, 33000 Bordeaux. Tél. : (16) 56.44. 61.22.

MELUN - EVRY

Les magasins *Cellules Grises* et le club *À l'Ombre du dé* organisent un concours de peinture sur figurine en trois catégories : figurine libre, figurine transformée et diorama. Le règlement peut être retiré dans les magasins Cellules Grises. Remise des prix le 24 février dans les locaux du club À l'Ombre du dé.

ROUEN

Les deux magasins *Echec et Mat* organisent un concours de de peinture sur figurine doté de nombreux lots. Pour participer il faut placer deux figurines achetées dans un des magasins dans un diorama. Remise des prix le 15 février.

BELFORT

Le magasin *Fantasmagorie* a déménagé au centre commercial des 4 As, premier étage, 90000 Belfort. Tél. : (16) 84. 28.55.99.

VIENNE-AUTRICHE

Si vous devez vous établir dans l'ancienne (et superbe) capitale de l'Empire, sachez qu'une boutique fort bien fournie, *Damage Unlimited Games Center*, se trouve à l'adresse suivante : A-1060 Wien, Theobaldgasse 20. Tél. : 587.90.81.

NANTES

La boutique *Dorian Jeux*, 9 rue Jean Jaurès, 44000 Nantes, vend désormais aussi des jeux de rôle et des jeux de société.

PARIS

La boutique *Le Maître de jeu* vend dioramas, fanzines et maquettes Polystyrène, ainsi que les œuvres de Thierry et Olivier Crabouillet (cf. Casus Belli n° 56 p. 14). Adresse : 19 rue d'Avron, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.73.87.55.

TOULOUSE

Le *Korrigan* déménage au 28 rue des 7 troubadours, Toulouse. Le magasin est plus grand et comprend maintenant une salle d'exposition pour figurines, qui est aussi ouverte aux bourses d'échanges ou aux tests de nouveaux jeux.



L'ENVERS DU JEU

UNE AVENTURE DE MIKE ANVIL P.I.

Mon enquête avançait bien, et malgré la nuit -si noire que même un chat n'aurait pas retrouvé son chemin-, j'étais sûr que je n'allais pas tarder à toucher au but. On avait bien essayé de me balancer des bâtons dans les roues, de me mettre face à quelques contrefaçons ou imitations, mais j'avais correctement déjoué tous les pièges et toutes les embûches. Là, j'allais enfin savoir...
Tout avait commencé deux semaines auparavant et, au risque de passer pour une vieille photo jaunie, je jouais au cliché du parfait petit détective privé. La mine défaite, la cravate itou, et le verre bien plein, je tuais le temps en empilant des morceaux de sucre sur les touches du clavier de ma vieille Underwood. De temps à autre, je lançais un regard interrogateur au téléphone poussiéreux qui trônait sur mon bureau, je n'appelais jamais personne, et personne ne m'appelait jamais. Mes notes de la Pacific étaient incroyablement peu élevées, et quelque part dans un central, un rotary devait servir de terrain de jeu à des araignées paresseuses. Tout allait donc pour le mieux, puisque mon toubib m'avait fortement recommandé d'éviter le surmenage.
C'est à ce moment là qu'elle entra...
Vous ne croyez tout de même pas, qu'en plus, je vais vous la décrire? Désolé, ces choses là, c'est personnel, et puis le boulot avant tout. Pour m'intriguer, elle s'y entendait fort, et je buvais ses paroles avec autant d'avidité qu'un type qui a passé quinze jours dans le Sahara. Le job qu'elle me proposait n'allait pas être de tout repos, mais la somme d'argent était rondelette. Souriant à la pensée de pouvoir m'offrir des vacances au soleil, j'acceptais l'offre...
Les indices étaient nombreux, et sur le plancher de mon bureau s'entassaient cartes, pions et livrets. C'étaient des jeux, oui m'sieur, et je n'avais jamais rien vu de pareil. Charge m'était confiée de savoir qui avait réalisé tout cela, et quels étaient ses plans pour les mois à venir. A tout hasard je passais voir mon vieux copain Renny Cards. Renny tenait un petit resto au croisement de la 11ème et de Bleecker, et les affaires ne marchaient pas trop mal pour lui. Il faut dire que dans l' arrière-salle, Renny s'était aménagé deux-trois tables et les quinte flush y virevoltaient comme les feuilles des arbres à la fin de l'été. "Tu vois Mike..." me dit-il "tous ces trucs là sont vraiment hors du commun. Il m'est arrivé de voir des jeux, mais ceux-là ont vraiment quelque chose de plus. Laisse moi te dire ceci: je n'ai jamais vu -de mes yeux de joueur- de gamme aussi complète." Il commençait sérieusement à m'intéresser, le bougre, et je sentais que j'avais décroché le gros lot. "Regarde ces wargames, par exemple, que ce soit naval, comme dans Amirauté, ou napoléonien, avec Les Aigles, quel souci du réalisme..." Vu l'origine des jeux, ma décision était prise, et je sautais dans un taxi -direction l'aéroport- pour prendre le premier avion pour Paris...
Le vol durait six heures, et j'avais amplement le temps de parcourir les règles du wargame fantastique Ave Tenebrae et de son supplément Fiefs et Empires. La lumière commençait à se faire et j'avais l'impression d'être quelque indestructible agent secret en mission. Au passage, je consultais les livrets du jeu de rôle James Bond 007, et m'amusais à lire les règles de Junta, ce délirant jeu de plateau...
Arrivé à Paris, je continuais mon enquête en me faisant passer pour un vulgaire touriste. La liste des indices s'allongeait: j'avais collecté une pléthore de titres. En jeux de plateau, on trouvait Civilisation, Illuminati, Blood Bowl, ou encore Horreur à Arkham. En jeux de rôle il y avait Star Wars, Torg, Warhammer et l'Appel de Cthulhu... J'étais tout bonnement stupéfait, quelle surprise me réservait encore cette histoire ?
La nuit était d'un noir d'encre, mais ça, je vous l'ai déjà dit. Planqué dans l'ombre, j'épiais aux jumelles les activités à l'intérieur du grand immeuble... Et là, ce fut la révélation: on y admirait la nouvelle boîte de Rencontre Cosmique, on y peaufinait la sortie de la nouvelle édition d'Armada, on vérifiait La Terre Vivante -le 1er "sourcebook" pour Torg-, on suivait avec attention la distribution du Guide de l'Empire pour Star Wars, de l'écran et de la Carte de la Destinée, premier scénario d'une grande campagne pour Torg. J'avais décroché la timbale et il me fallait rentrer au pays pour y faire mon rapport et toucher mon pécule...
J'attendais fièrement qu'elle finisse de lire, tout en regardant distraitement par la fenêtre des gosses qui jouaient à la marelle sur le trottoir mouillé.
"Qu' auriez-vous à ajouter en manière de conclusion?" dit-elle. Sortant le grand jeu, je me retournais pour lui faire face, profitant du contre-jour théatral que m'offrait la croisée, et palpant dans ma poche mon aller-simple pour les Bahamas. "En conclusion, Poupée" rétorquais-je "je voudrais te dire ceci: cette enquête m'a passionné et amusé, et pour cause, cet éditeur -Descartes- propose une importante gamme de jeux, mais des jeux vraiment intelligents !"





Silence, on tourne...

Concours Une page Le Barbare déchaîné

Prix de la mise en scène : Hugues Marom

Et un gagnant de plus ! Pendant que le Barbare est occupé à banner quelque part dans le vaste monde, nous vous présentons ici le travail de notre deuxième gagnant.

En 1927, une maison cinématographique au bord de la faillite (la Wernar Brothers) risque le tout pour le tout en commercialisant le cinéma «parlant», ce brevet était dans un fond de tiroir depuis des années. Mais comment la Wernar se l'était-elle procuré ? Et si ce procédé avait été la propriété d'une petite entreprise familiale comme il y en avait beaucoup en ces temps héroïques, la Cartero's pictures par exemple...

Moteurs !

Description des différents acteurs :

• **Luis Cartero** : le patron incontesté ; immigrant sicilien qui, selon ses dires, s'est fait tout seul. Il veut utiliser le parlant pour son prochain film et l'imposer aux «Majors» pour sauver son entreprise de la faillite ; son fils dépensant des sommes d'argent de plus en plus importantes.

• **Jason Cartero Jr**, le fils : un caractère influençable sous une apparence forte et brillante. Il faisait la fierté de son père jusqu'au jour où Eva, la star féminine maison, lui a mis le grappin dessus. Depuis, il est en conflit permanent avec son père et dépense des sommes folles (que lui donne sa maman) pour Eva, apparemment... En fait, il subventionne une société secrète que lui a présenté Eva, les Fidèles du Grand Retour, dont il est membre désormais. Cette secte lui fait miroiter le retour des Mondes Anciens où il tiendrait un rôle important, aux côtés des Grands Anciens. Jason échappe, maintenant, totalement au contrôle d'Eva ; régulièrement (à la pleine lune), il se rend sur la plage la plus sinistre de la côte pour s'y recueillir et attendre la mutation qui lui permettra de rejoindre ses frères au fond de l'océan. Il ne dort plus, ne mange plus... Alors, le Grand Maître de la secte (un Polynésien) est-il un familier de Cthulhu ou un habile dealer ?

• **Lola Cartero**, la mère : mère poule qui, se désespérant de l'état de son fils, prend de plus en plus de médicaments et sera bientôt prête à accepter n'importe quoi pour ne pas en manquer.

• **Eva Snolly** (en fait Snorchka) : la star féminine de la maison. Elle ne veut pas du parlant qui ruinerait sa carrière car son fort accent slave rend son anglais approximatif difficilement compréhensible. C'est pourquoi elle a entrepris de séduire Jason (l'héritier à qui sa mère ne refuse rien !). Elle est membre des Fidèles du Grand Retour, une société mystique par laquelle elle espère rencontrer des appuis importants pour assurer sa carrière.

• **Douglas Gable** : star masculine de la firme. Derrière une apparence de bon vivant prêt à tout faire pour la une des revues mondaines, se cache une nature angoissée de jeune premier «sur le retour» bien décidé à empêcher un «blanc bec» de lui voler sa place. Son contrat se termine à la fin de l'année... Il boit de plus en plus.

• **Alexandre Sosloff**, secrétaire de Luis Cartero : très racé et très séduisant ; un «blanc» qui a fui la Russie pendant la révolution et reste persuadé que le tzar Nicolas est toujours en vie. Il porte constamment des lunettes noires et joue beaucoup au casino où sa chance incroyable n'en fait pas un client très apprécié. Il compte utiliser l'argent gagné au jeu pour remettre le tzar sur son trône. Son seul défaut ? Il promet des contrats mirobolants à de jeunes starlettes qui disparaissent toutes mystérieusement (tueur psychopathe ou vampire des Carpathes ? Et le jeu : chance, maffia ou surnaturel ?).

• **Anthon**, concierge et accessoiriste : en fait, c'est lui l'inventeur du cinéma parlant. Il s'est associé à Luis Cartero sur le bateau qui les emmenait aux U.S.A., et c'est sur ce même bateau qu'ils rencontrèrent Lola dont il est encore amoureux. Luis a manoeuvré de telle sorte qu'Anthon se retrouve sous contrat chez Cartero pour 73 ans... comme accessoiriste, perdant aussi la propriété du brevet du parlant. C'est lui qui a prévenu Eva des intentions de Luis Cartero.

• **Jack et Tom Wernar**, les méchants : les deux frères à la tête de la Wernar Brothers, une future Major. Jouez-les comme les méchants dans les films : les gros propriétaires tout puissants qui en veulent encore plus !

Les seconds rôles (pour le parfum !)

• **Joseph von Trizenberg**, le metteur en scène : la particule parce que ça fait toujours bien de s'anoblir. En fait Luchino Vissali. Pour lui le parlant est une «révolution ultra sensorielle dans le domaine de l'émotion vraie». Exubérant et haut en couleurs.

• **Bill Crosby**, le cameraman : une placidité à toute épreuve, toujours le mégot éteint au coin de la bouche. Et comme «de toutes façons, c'est pas le parlant qui mettra son métier au rancart...».

• **Les chauffeurs** peuvent être des mines de renseignements, si les personnages savent les prendre (argent, boisson, intimidation, chantage, etc. Les trucs habituels, quoi !).

Action !

Les joueurs : ils peuvent être des reporters indépendants, détectives ou immigrants de fraîche date, tous ayant besoin d'argent. Ils sont engagés par Amanda Benson, la plus redoutée et redoutable des chroniqueuses d'Hollywood (de ces journalistes qui faisaient et détruisaient les carrières à leur gré !), une vieille fille à tel point sévère et puritaine qu'elle doit certainement avoir quelque chose à cacher (!). Elle engage les personnages pour enquêter sur la maison Cartero où elle sent confusément qu'il se passe quelque chose. Leur enquête ne sera pas aisée car tout le monde fait tout pour éviter la ruine des ambitions de chacun et de tous.

To be continued

Pour Luis Cartero s'offre deux possibilités : soit il réussit à réaliser son film parlant (mais les grandes sociétés ne sont pas encore prêtes et la petite maison leur fait peur. Alors, à force d'intimidations, elles obligent Luis à vendre son brevet — ou elles le subtilisent — avant de voir son entreprise disparaître — incendie ou avocats —), soit son projet échoue et il voit alors sa firme disparaître mangée par les Majors et le brevet finir «officiellement» chez l'une d'elles. Dans ce cas comme dans l'autre, il pourra toujours faire appel aux joueurs.

Ambiance : pour avoir une approche rapide, amusante et efficace d'Hollywood à l'époque, il suffit de lire les BD *Le Privé d'Hollywood* par Berthet chez Dupuis et de visionner la comédie musicale *Singing in the rain*.

Intérêts et avantages

— Pour la plupart des énigmes la solution peut être double, soit surnaturelle soit cartésienne (amusez-vous à annoncer un Cthulhu à vos joueurs en ayant choisi la deuxième solution !).

— Enfin, pour une fois, on peut jouer un Cthulhu (voire un Chill ou un Maléfices) sans avoir à se retrouver bardé de formules et objets magiques (quoique sur des êtres surnaturels non sensibles à ce genre d'attaques, les résultats peuvent être cocasses, et la confiance des joueurs mise à rude épreuve, sans les mettre en danger mortel pour autant !). Donc le plaisir de jouer avec ses propres capacités, ses ressources personnelles... la simplicité quoi !

— En modifiant légèrement l'invention de départ (du cinéma holographique par exemple !), on peut, sans grande difficulté, transposer ce scénario dans un monde futuriste plus ou moins proche (il y a même la drogue, les multinationales et l'implant pour la chance de Sosloff). La mode n'est-elle pas au cyberpunk ?

The End

Hugues Marom

NdF

CHRONIQUES MINITELIQUES

de Joe Casus

Tout devait bien se passer. Tout avait été prévu... et rien ne s'est passé comme prévu. 3615 CASUS a été un peu souffrant ces deux derniers mois. Rassurez-vous, le malade se porte déjà beaucoup mieux et sa guérison complète est toute proche !

La chasse aux bugs est ouverte !

Nous avons toujours eu à cœur d'améliorer notre service minitel. Cette fois-ci, pour accroître sa fiabilité, nous avons décidé de changer d'ordinateur pour utiliser une machine plus puissante, plus performante, plus... tout.

Pour être sûrs que les habitués de 3615 CASUS n'auraient pas à souffrir de ce changement, nous avions organisé, dès la fin du printemps, des réunions techniques avec les informaticiens chargés de la bonne marche des opérations. Tout se présentait sous les meilleurs auspices. Nous avions reçu l'assurance que le service ne serait pas perturbé de façon sensible. Et puis... patatras ! Fin septembre, le changement s'est opéré dans des conditions désastreuses : la plupart des rubriques paralysées, lenteur générale, etc. Moi qui passe la moitié de mes journées rivé à mon minitel, j'ai cru un moment qu'il allait me falloir acheter une tenaille pour arracher les cheveux en brosse (à la Bob Morane) qui ornent le sommet de mon front altier. Et puis non ! Plutôt que de céder à un découragement compréhensible, j'ai préféré me livrer à mon passe-temps favori : la chasse aux bugs, ces petites créatures pernicieuses qui emmêlent les câblages des ordinateurs, qui rongent les circuits électroniques et qui dévorent les mémoires. La traque fut dure, mais ces « monstres » ne faisaient pas le poids. Après quelques discussions âpres avec les informaticiens responsables de leur multiplication, les choses ont progressivement commencé à s'arranger. 3615 CASUS devrait fonctionner de façon impeccable d'ici quelques jours.

Quoi qu'il en soit, je ne peux que présenter nos plus plates excuses à ceux d'en-tre vous qui ont eu à souffrir de nos dernières mésaventures.

L'ouverture de notre nouvelle rubrique « Diplomacy » a été retardée, mais elle devrait intervenir d'un jour à l'autre maintenant. Nous pouvons désormais considérer l'avenir d'un œil confiant...

Les « manifs » en direct sur 3615 CASUS

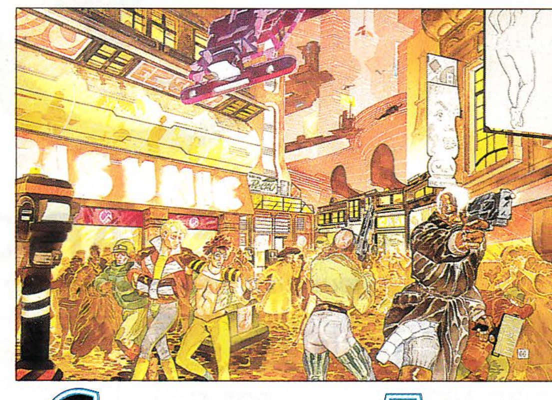
Le but de notre service minitel est d'être un « journal alternatif » permettant de combler le vide de deux mois qui sépare les numéros de Casus Belli. C'est pourquoi nous avons décidé d'accorder aux clubs un accès « privilégié », afin qu'ils puissent commenter « en direct » leurs conventions, tournois et autres manifestations.

Si vous voulez en bénéficier, adressez-nous une lettre (Casus Belli, 5, rue de la Baume, 75008 Paris) détaillant le programme de votre manifestation et précisant que vous aimeriez disposer à cette occasion d'un « accès privilégié » à 3615 CASUS. Si vous n'omettez pas de donner un numéro de téléphone auquel il est possible de joindre l'un des organisateurs, je me ferai un plaisir de vous appeler personnellement afin de vous communiquer un « code spécial » qui vous permettra d'entrer à peu de frais sur notre service minitel. Vous pourrez alors utiliser toutes ses ressources afin de faire vous-même votre promotion et commenter « en direct » votre manifestation. Avis aux plaisantins : les « codes spéciaux » en question n'auront qu'une durée de vie limitée et seront soigneusement contrôlés !

Rogue : un nouveau scénario ?

Je vous avais déjà fait part ici-même de notre intention de proposer des « variantes » de Rogue. Nous sommes actuellement en train de plancher sur un nouveau scénario (nouveaux monstres, nouveaux trésors, nouveau but) et toutes les suggestions sont les bienvenues. Alors n'hésitez pas à nous écrire pour nous exposer vos idées les plus géniales. Les meilleures propositions seront récompensées.

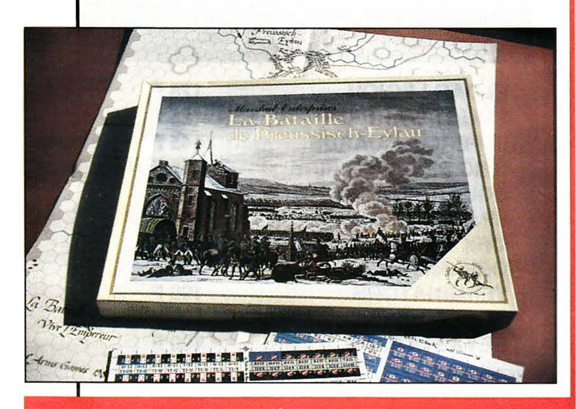
Joe Casus







TÊTES D'AFFICHE



«Un père qui perd ses enfants ne goûte aucun charme à la victoire. Quand le cœur parle, la gloire même n'a plus d'illusions.»
Napoléon 1er, 12 février 1807.

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions. Vous trouverez deux abréviations à côté des noms de jeux. V.F. : jeu en français dans le texte. V.O. : écrit en étranger.

LA BATAILLE DE PREUSSISCH-EYLAU V.O.

De la bonne tactique napoléonienne

Eylau, victoire ou défaite ? Cette simple question suffit peut-être à départager les supporters de l'Empereur. Disputée dans des conditions épouvantables après onze jours de marche ininterrompue et sans ravitaillement régulier, cette bataille fut indécise, sanglante à l'excès, et bien peu dans la manière de la Grande Armée qui s'était débarrassée des Prussiens de 1806 en quelques semaines de brillantes manœuvres.

Fidèle au système tactique hyper-sophistiqué hérité des Marshall Enterprises et développé dans Talavera, Albuera, et Auerstaedt, le jeu est, comme toujours chez Clash Of Arms, d'une grande qualité. A vrai dire, cette série *Les batailles dans l'âge : l'Empereur Napoléon Premier 1792-1821* n'a pas d'équivalent aujourd'hui. Dans la boîte trouvent place une carte en papier, simple mais bien faite, 860 pions et marqueurs, un livret de règles standard, un livret regroupant règles spéciales, scénarios, et commentaire historique, et diverses aides de jeu (tables, display). Les pions méritent une mention particulière : superbes, variés, aux couleurs des uniformes des unités représentées, ils établissent une relation particulière avec le joueur. Ce n'est pas la même chose de perdre un pion de cavalerie bleuâtre, et le premier chasseur à cheval de la Garde. Nous ne sommes pas loin des figurines.

Quant au système de jeu, il plonge réellement le joueur dans les affres de la combinaison tactique telle que pratiquée en 1807. Durant un tour (20 minutes de temps réel) chaque camp exécute six phases en séquence : charge, feu défensif, feu offensif, mêlée, et moral. Cependant, le défenseur ne reste pas les bras ballants en attendant son tour. Durant une charge, il peut tenter de protéger ses bataillons d'infanterie en les formant en carré, faire tirer son artillerie en feu défensif, et enfin, conduire des contre-charges avec sa cavalerie. Cette interaction permanente et l'enchevêtrement des options tactiques des deux camps font le réalisme de la simulation, et partant de là, l'intérêt du jeu.

Mais tout n'est pas complexe : mouvements, feu, et combat en mêlée reprennent des principes déjà vus dans d'autres wargames. Le moral des unités joue un rôle particulier au vu des nombreux tests prévus. A noter à ce propos, un curieux système de comptage en base 6 (deux d6 donnent de 11 à 66) qui oblige à une certaine gymnastique mentale (36+11=55 !).

Ce qui importe au-delà de la maîtrise des options tactiques propres aux différents types d'unité (eh oui ! l'infanterie légère ne se comporte pas comme de la ligne), c'est la capacité à conduire des opérations d'ensemble regroupant les trois armes et qui optimisent les effets de chacune. Ne pas faire suivre une charge de cavalerie par un bombardement destiné à ébranler les carrés et un assaut d'infanterie en colonne afin de les enfoncer, est du temps (et un régiment de dragons) perdu.

Le jeu propose cinq scénarios qui vont de la lutte pour la possession de la ville d'Eylau le 7 février, à la grande bataille du lendemain, l'un regroupant toutes les opérations de ces deux jours. Ils sont assez équilibrés (sauf le second) et permettent de se familiariser avec le système en solitaire avant d'aborder la rencontre décisive. L'étude des règles demande un certain investissement en temps mais le résultat le vaut. Eylau est un jeu magnifique et l'on attend avec impatience Ligny, la prochaine sortie annoncée, qui devrait comporter une seconde version améliorée des règles.

Marc Brandsma

Jeu en anglais édité Clash Of Arms Games.

wargames

SHELL SHOCK V.O.

Ambush pour deux joueurs

Si, comme moi, vous êtes de ceux qui ont trouvé dans Ambush ce qui manque à 99 % des wargames : la sensation, la précipitation, l'angoisse, les palpitations... voici Ambush pour deux joueurs pourvu de raffinements proches de la torture.

La bête contient 540 pions : hommes, armes, terrains, marqueurs. Bleus pour les commandos britanniques, verts pour les GI's, gris pour les Allemands et rouges pour les Soviétiques. Une grande carte et quatre petites cartes pour varier le terrain par superposition : système connu depuis Purple Heart. Des dizaines de cartes à découper : personnages neutres, véhicules, vos hommes, événements... Deux cartons de displays divers, les fiches d'équipe, un livret de règles et un de scénarios : la boîte est aussi lourde que celle d'Ambush, mais sans les cartes de mission.

L'idée est simple : un scénario se joue en simple aveugle (comme Sentiers Obscurs, le jeu en encart paru dans CB n° 47). Le défenseur dispose sur la carte des pions « à interrogation » et note sur sa fiche d'équipe lesquels contiennent hommes et matériel. L'assaillant, en progressant sur la carte, utilise le procédé connu du jet de perception (Perception Check) pour tenter de découvrir ces pions « d'interrogation ». Malheur à lui si son homme de pointe ne décèle rien tandis que le défenseur réagit et fait rugir sa MG42 ! La seconde bonne idée est de permettre à chacun de choisir sa nationalité (GB, U.S.A., Russes, Allemands) pour autant que les Anglais n'attaquent pas les Américains. Différentes équipes sont proposées, depuis les commandos jusqu'aux sapeurs ou pionniers.

Un système « d'achat » permet d'acquérir à des coûts plus ou moins prohibitifs, des « supports légers » (mines, barbelés, bunkers, parachutes, radeaux) ou des « supports lourds » (artillerie, frappes aériennes) comme des véhicules et des chars (un Tigre, peut-être ?). Six types de scénarios sont disponibles (combat de rencontre, défense légère allemande, etc.) et se combinent avec sept types d'objectifs (Q.G., batteries de flak, raffineries, aérodrome...) comme avec les multiples équipes possibles. L'ensemble est quasiment infini et ce d'autant que deux joueurs ne composeront pas leur équipe de la même façon, n'achèteront pas les mêmes matériels et supports, ne disposeront pas leurs hommes de la même manière.

Les règles sont plus complètes que celles d'Ambush. L'éternelle règle du tir d'opportunité, chère à Panzerblitz ou Arab-Israeli Wars, fait son apparition et permet enfin de faucher ces Allemands qui vont de couvert à couvert en passant par la route... Davantage d'armes, un système plus complet de gestion des véhicules, nombre de détails supplémentaires, en font un système assez neuf.

Moins angoissant qu'Ambush (les pions « d'interrogation », même s'ils peuvent être des leurres, sont déjà sur la carte), plus déterministe car les conditions de victoire et l'objectif sont connus à l'avance, Shell Shock promet cependant d'être plus sanglant et plus vicieux que son grand frère.

Hervé Hatt

Wargame en anglais, édité par Victory Games.

MAIN BATTLE AREA V.O.

Efficace mais très moche

Premier choc à l'ouverture de la boîte : les pions sont les plus laids qu'on ait vus depuis au moins vingt ans, et la carte n'est pas parsemée d'hexagones mais de carrés ; quant au reste, il paraît aussi brouillon qu'Airland Battle, autre produit d'Omega Games. J'ai refermé tout de suite et je me suis accordé quelques jours pour me remettre.

A la réouverture, un certain malaise persiste. Mais il est tempéré à la lecture des règles. Celles-ci présentent en effet l'avantage d'être découpées en quatre parties, suivant autant d'étapes d'assimilation et de pratique du jeu. La première est très simple, et peut se comparer au feuillet Basic Game de Tac Air, par exemple. Les suivantes vont plus loin dans le détail, en particulier le deuxième volet qui incorpore la planification des forces. Le choix d'Omega Games est une manière comme une autre de traiter la bonne vieille trilogie Basiques/Avancées/Optionnelles. La séparation en courts livrets est d'ailleurs un peu plus maniable.

Il est difficile de ne pas comparer Main Battle Area et Force Eagle's War (voir ci-dessous). Même échelle de jeu, mêmes forces en présence, et des feuilles d'opérations dans les deux cas ; seul le terrain change. L'approche est cependant très différente en matière de feuilles d'opérations, dans la mesure où celles de MBA se réduisent à du texte, alors que dans FEW on trouve une représentation réduite de la carte sur laquelle on trace haricots de déploiements de forces et flèches de progression. Certes, les éléments de doctrine sont plus pressants dans MBA, mais personnellement, je ne jouerais de toute manière pas les Russes en tant que Russes dans FEW. En résumé, chacun de ces jeux correspond bien à son théâtre : Europe pour MBA, Moyen-Orient pour FEW. Outre l'actualité qui nous draine vers le Golfe, FEW me parait à l'heure actuelle plus agréable à jouer. Il est vrai que, paru en 1990, il a pu tirer des leçons de la conception de MBA qui, bien qu'arrivé en France assez récemment, date cependant de 1985. Les jusqu'au boutistes feront un mix de ces deux jeux.

Claude Esmein

Jeu en anglais, édité par Omega Games.

FORCE EAGLE'S WAR V.O.

Un petit bout de bouclier...

L'action de ce jeu prend officiellement place sur la frontière entre Israël et l'État nouvellement formé de Palestine (ex-territoires occupés par Israël autour de la rive occidentale du Jourdain), en 1996. Il oppose principalement des forces américaines à des forces soviétiques, toutes deux présentes dans la région pour jouer le rôle de tampon.

L'échelle de jeu est peu commune : 125 mètres par hex. et vingt minutes par tour (de jour), les pions correspondant à une section d'infanterie ou à un véhicule. La carte est assez grande, et surtout très épurée ; un vrai plaisir si on la compare à celle d'Airland Battle, par exemple.

Les règles sont très complètes, très détaillées, mais longues : 32 pages pour le système de base (2e GM), 8 pages pour l'extension moderne et 16 pages pour Force Eagle proprement dit. Bon courage... Cela dit, elles permettent de jouer tous les autres jeux publiés par the Gamers (dont Bloody 110th sur la bataille des Ardennes).

Ces règles sont également cohérentes et réalistes. Elles contiennent aussi des précisions salutaires que je n'avais encore vues dans aucun wargame, comme l'effet des tirs d'artillerie sur les hélicos, ou le détail des différents agents chimiques. Vous en apprendrez des choses...

Deux éléments me paraissent particulièrement intéressants et innovateurs. Les feuilles d'opérations (Op sheets), établies à l'avance, permettent un Command & Control (C2) réaliste en interdisant au joueur de faire constamment volte-face dans sa démarche ; elles simulent une inertie réelle généralement occultée dans les jeux tactiques. Le deuxième point est l'extension du premier : le jeu à cinq (un arbitre et deux joueurs pour chaque camp). Deux des joueurs n'ont pas la carte sous les yeux et jouent le rôle d'état-major en établissant les feuilles d'opérations, les deux autres joueurs devant mener les troupes sur la carte en fonction des ordres transmis, le tout sous l'œil de l'arbitre.

Tous ces éléments additionnés font que Force Eagle's War n'est pas un jeu de coin de table. On peut le définir comme une étape supérieure à Team Yankee/Test of Arms. Il éclaire considérablement la notion de C2, et les leçons qu'on en tirera seront profitables pour la pratique de tout autre jeu tactique. Et puis, il suffit d'un peu d'imagination pour décaler la carte quelques centaines de kilomètres vers l'est... See what I mean?

Claude Esmein

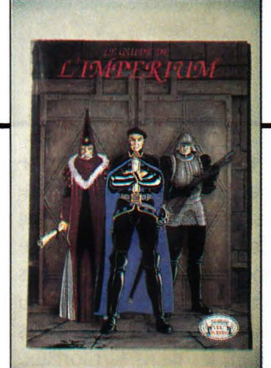
Wargame en anglais, édité par The Gamer.

IMPERIUM V.O.

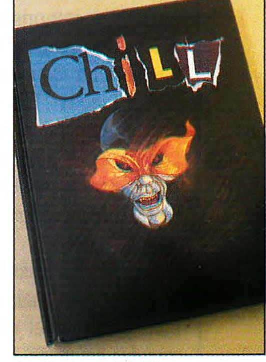
Etoiles, garde à vous !

Voici la dernière production de G.D.W en matière de wargame économico-stratégo-tactique de space opera. La jeune nation terrienne découvre le moyen de voyager dans les étoiles et s'y élance avec enthousiasme pour s'apercevoir qu'une autre puissance l'y a devancée. Intolérable pied de nez du destin ! Cette autre puissance c'est Ziru Sirka, « le Grand Empire des Etoiles » aussi appelé l'Imperium. Des milliers de mondes, des milliards de sujets, une puissance incommensurable. La guerre entre la Terre et l'Imperium ressemble à l'affrontement de David et Goliath et comme dans la Bible, David vaincra...

Mais vous n'en êtes pas encore là, les dés ne sont pas encore jetés...



Tout ce que vous devez savoir sur l'Imperium et la vie de tous les jours.



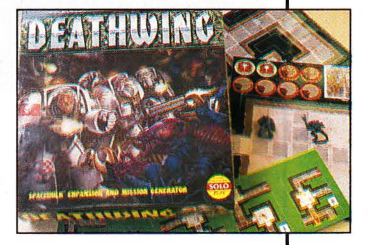
Le frisson de l'épouvante se réincarne grâce à Mayfair Games.



La Terre contre le cosmos, un wargame qui va loin.



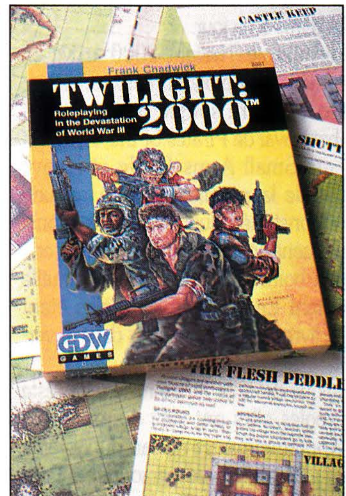
Aliens, le jeu de plateau officiel du film : rejouez vos scènes favorites dans la peau de vos héros.



Space Hulk, le jeu de plateau pas officiel du tout du même film, conserve ses longueurs d'avance avec Deathwing et Genestealers.



Le jeu solitaire se joue à deux avec ce cousin futé de Ambush.



Twilight 2000 est un jeu de rôle qui cartonne aux U.S.A. Cette refonte réactualisée et superbe trouvera-t-elle un écho chez nous ?

L'affrontement aura lieu dans le voisinage immédiat de la Terre, soit une minuscule portion de l'espace, à peine 10 parsecs sur 15, parsemée de mondes, y compris la Terre, et de routes hyperspatiales. Une partie d'Imperium se joue en plusieurs guerres entrecoupées de périodes de paix plus ou moins longues. Un traité de paix est signé après chaque guerre, entérinant les gains territoriaux. Les périodes de paix ne servent qu'à préparer la prochaine guerre. Quant à la partie, elle ne s'achève que lorsque l'un des belligérants est maître de toute la carte...
Chaque camp a ses forces et ses faiblesses : l'Empire est puissant mais déliquescent, la Terre est faible mais agressive et elle représente l'espoir pour les mondes asservis.
Plus que l'aspect stratégique des carrefours spatiaux, c'est l'aspect économique qui décide de la victoire. Le budget de la Terre gonfle énormément à chaque conquête, tandis que celui de l'Empire stagne. Dès lors la tactique est simple pour le joueur impérial : écraser dans l'oeuf le trouble-fête qu'est la Terre...
Imperium est un jeu aux règles simples et au déroulement rapide. L'alternance de périodes de guerre et de paix donne un note originale à un thème on ne peut plus classique. Là réside l'attrait de ce jeu et son intérêt.

Pierre Lejoyeux

Wargame spatial de G.D.W., en anglais.

jeux de rôle

TWILIGHT 2000 SECOND EDITION — V.O.

Les pieds de nez de l'Histoire

Grâce à l'article de Claude Esmein (CB59), tout le monde connaît aujourd'hui le jeu de rôle militaro-postapocalyptique Twilight 2000. Ce jeu, confidentiel chez nous, est un succès aux U.S.A. : huit ans d'existence, près de trente suppléments parus à ce jour.
Une seconde édition de Twilight 2000 arrive en France, une édition disponible en deux versions : un livre sous couverture souple reprenant les règles de combat naval de Pirates of the Vistula et les suppléments Small Arms Guide et Heavy Weapons Guide de la première édition ; et une version « luxe » constituée dudit livre, des pions, cartes et fiches scénarios de Twilight Encounters, le tout dans une boîte. Cette édition rend inutile l'achat de Twilight Encounters, les règles étant reprises dans le livre et les accessoires dans la version boîte.
Si la vision tragique de cette fin de millénaire reste la même, les règles elles ont subi de profondes modifications, notamment au niveau du système de combat et de la création de personnage. Pour le combat, les règles tendent à rendre les PJ invincibles et les PNJ fragiles comme de la porcelaine. C'est le syndrome Rambo qui frappe... La création du personnage quant à elle ne recèle pas de tels travers, bien au contraire. Elle a été considérablement améliorée : élimination des jets de dés inutiles, enchaînement de carrières comme dans le vénérable Daredevils et possibilité de jouer, non seulement des Américains, mais également n'importe quelle nationalité... Cette seconde édition est abondamment illustrée, ce qui n'est pas un mal car le néophyte est facilement dérouté par un jargon militaire quelque peu hermétique. Jugez-en plutôt : HMMWV, LAV 75, BTR 80, KvP-92z, M 203.
Autres nouveautés : GDW annonce la parution d'une lettre régulière sur la gamme Twilight 2000 et, pour la fin de l'année la sortie d'un jeu de mercenaires Merc 2000, au background totalement différent de Twilight mais aux règles identiques. Pour ceux qui veulent faire la chasse aux laboratoires du Cartel dans la forêt vierge ou jouer à S.A.S. à Gibraltar.
L'Histoire a évolué entre les deux éditions, faisant un beau pied de nez à F. Chadwick. L'auteur a très intelligemment pris en compte les changements survenus en Europe de l'Est, même si l'on sent qu'il a joué des pieds et des mains pour rendre tout cela compatible avec le matériel déjà publié. Las, alors que le jeu sortait aux États-Unis, la crise du Golfe éclatait...

Pierre Lejoyeux

Twilight 2000 2nd Edition est un jeu de rôle en anglais, édité par GDW.

CHILL — V.O.

Lifting et maturité

Une réédition surprise que personne n'attendait ! La gamme semblait close à jamais, mais Mayfair Games vient de reprendre la collection et une belle brochette de nouveautés semble nous attendre.
Quelques règles ont changé, mais les habitués passeront sans problème à la nouvelle version. Le livret, sous couverture dure, est très complet, et regroupe presque toutes les informations contenues auparavant dans l'extension Choses.
La présentation des règles reste claire, précise. Et nous avons le plaisir de trouver quelques nouveautés : de nouvelles compétences tenant compte de notre monde moderne (informatique, électronique...), des dons et des défauts (ambidextrie, vertige) qui enrichissent le personnage, de nouvelles disciplines de l'Art, un système de professions permettant de choisir correctement ses compétences si l'on souhaite interpréter un journaliste, par exemple.
Certaines incohérences de l'ancienne édition ont été corrigées (comme la gestion des blessures). Une nouvelle table d'interprétation des résultats permet d'éviter de calculer des marges de réussite sur des d100, quel soulagement !
La S.A.U.V.E. a fait peau neuve. Le jeu permet de jouer depuis 1844 jusqu'à 1990. Là aussi, des surprises : le Q.G. de Dublin est ravagé par les flammes en 1989 et l'organisation périclite. En 1990, elle refait surface, avec une structure encore plus occulte, et l'indalo n'est plus porté !
Les illustrations seront superbes pour certains, hideuses pour d'autres. Question de goût. Par contre, les cartes du monde en couleur n'ont rien à se reprocher, du beau travail.
Cette seconde édition est indéniablement de qualité. L'accent est mis sur notre époque, et surtout sur des aventures plus « adultes ». Chill n'est plus ce jeu « baston » où l'on partait souvent casser du monstre, il devient plus subtil, le côté enquête et investigation beaucoup plus important.
Une chose reste *très* désagréable : de nombreuses pages sont saupoudrées de taches d'encre, d'empreintes de pas ou de dégoulinures violettes. Sans doute pour empêcher les photocopies (procédé fort utilisé par un magazine anglais à une certaine époque), mais quelquefois nos pauvres yeux sont mis à rude épreuve pour déchiffrer certains paragraphes !

Anne Vétillard

Deuxième édition, en anglais, du jeu de rôle Chill. Edité par Mayfair Games.

jeux de plateau

ALIENS et ALIENS EXPANSION — V.O.

Dans votre chambre, personne ne vous entendra crier...

Ripley vient encore de mourir et Apone, Vasquez et Bishop ne valent pas mieux ! Ces damnés aliens sont vraiment coriaces, il ne fait vraiment pas bon se coltiner avec eux... sans parler de la reine. Je ferais certainement mieux la prochaine fois, voyons donc le scénario suivant...
Aliens et son extension, Aliens Expansion, est un jeu de combat permettant de recréer les principaux épisodes du deuxième film de la série : la descente des marines dans le réacteur à la recherche de survivants, l'attaque par les aliens de la salle de contrôle et la fuite par les conduits d'aération, le combat final entre la reine et Ripley en exosquelette, le sauvetage de Newt par Ripley et des scénarios alternatifs : la recherche de Apone et Dietrich prisonniers des aliens et la chasse à la reine (les trois derniers scénarios faisant partie de l'extension). Chaque scénario est conçu pour se rapprocher le plus possible du film : mêmes personnages impliqués, mêmes événements obligatoires comme Burke coupant la retraite des marines dans la salle de contrôle.
Il appartient au joueur de faire mieux que dans le film. Je dis au joueur car, bien que le jeu soit proposé pour 1 à 9 joueurs, c'est d'abord un jeu de solitaire, chaque participant supplémentaire ne fai-


Avalon
Le nouveau magazine des jeux de rôles
100% d'aides de jeu et de scénarios prêts à jouer!
L'autre façon de concevoir un magazine.
TOUS LES JEUX AUXQUELS VOUS JOUEZ !
JRTM
AD&D
L'APPEL de CTHULHU
STAR WARS
STORMBRINGER
RuneQuest
JAMES BOND 007
Et 60 autres...
BON DE COMMANDE
Disponible dans votre magasin spécialisé ou par correspondance :
Je désire recevoir ... numéro(s) d'Avalon au prix de 30,00 Frs (port compris).
Ci-joint mon règlement (chèque bancaire, CCP, mandat) à l'ordre de :
AVALON, 32 rue Arnaud MIQUEU, 33000 BORDEAUX.
NOM
PRENOM
ADRESSE
Mensuel. Parution du N° 1 le 25 Novembre 1990.
STUDIO PERSPECTIVES

sant que prendre en charge une partie des marines.

Leading Edge signe là un jeu que d'aucuns traiteront de commercial. Le thème est porteur et on aurait pu craindre que le jeu ne tienne pas ses promesses. Mais, à part le plateau de jeu, simple poster truffé de photos du film dont les aires de jeu sont simplement crayonnées, je n'ai pas trouvé à redire.

La présentation est belle, le livret de règles/scénarios, comme à l'habitude dans les productions Leading Edge, fourmille de citations, toutes tirées du film. Il est à regretter cependant que les plateaux du jeu et de l'extension ne soient pas modulables comme dans Space Hulk, ce qui peut amener une certaine lassitude.

L'extension, outre des scénarios, contient un jeu de seize cartes remplaçant pour certains scénarios le dé qui gère l'apparition des créatures, et des règles additionnelles concernant principalement l'armement et les munitions.

Bug Hunter de la série Sniper ! et Space Hulk avaient le goût d'aliens sans l'être vraiment ; voici le jeu officiel. Il ravira certainement les fanas des films et les occupera, le temps que la firme californienne mette la dernière touche au jeu de rôle Aliens, prévu pour bientôt...

Pierre Lejoyeux

Aliens, le jeu de plateau et Aliens Expansion le supplément sont édités par Leading Edge en anglais. Prix indicatif 200 F et 100 F.

suppléments

pour La Terre Creuse

LE GUIDE DE L'IMPERIUM V.F.

Du bon travail...

Ce nouveau (quoique sorti depuis un moment déjà) supplément pour la Terre Creuse se présente sous la forme d'un livret de 92 pages. Province par province, il détaille l'Impérium tel qu'il se présente vers l'an 800 (soit toute l'Europe, plus une généreuse portion de Sibérie, l'Afrique du Sud et un gros morceau d'Argentine). Pour chaque région, on découvre les villes principales, avec leurs curiosités, les adresses utiles et les conseils aux voyageurs... Le texte (signé Alain Paris himself) est bien écrit, intéressant. Seul petit reproche, il manque un peu de variété : il n'est question que des villes, jamais des campagnes, ou des vestiges de l'Âge de la Mort Silencieuse. C'est un peu dommage.

En seconde partie, après un « bébête show » assez conventionnel (chauves-souris vampires géantes et silures monstrueux mis à part), on trouve une trentaine de pages consacrées à la « vie quotidienne », avec toutes sortes de précisions sur les universités, les voyages, la langue, la santé, l'armée, les croyances. C'est à mon avis la partie la plus intéressante du livret. Elle fourmille de renseignements précieux.

Enfin, en dessert, on découvre les statistiques des armées Terre Creuse pour amateurs de wargame avec figurines. Un « plus » qui m'a personnellement laissé froid, mais qui fera sûrement plaisir aux figurinistes...

Au niveau « forme », rien à dire. La maquette est lisible (encore qu'assez laide), les illustrations de Guillaume Sorel sont fort belles, les cartes de Monter très réussies. Dans l'ensemble, un supplément plutôt réussi et indispensable pour peu qu'on s'intéresse à l'univers assez spécial de la Terre Creuse.

Tristan Lhomme

Supplément au jeu de rôle de La Terre Creuse, édité par les Silmarils. Prix: 119F.

pour Space Hulk

DEATHWING et GENESTEALERS V.O.

La machine de guerre Halliwell

Space Hulk est en passe de devenir un grand classique du jeu de plateau. Son succès, comparable à celui de Talisman et de Blood Bowl dans le passé, n'est pas un feu de paille et les deux extensions sorties à ce jour sont, à la différence des deux jeux précités, de la même qualité que la boite de base. Evidemment la simplicité du jeu en prend un coup (d'une feuille de résumé écrit gros dans la boite de base, on arrive à deux feuilles écrit petit dans Genestealers).

Deathwing dépoussière le matériel des marines en offrant au joueur qui les dirige nombre de nouvelles machines à viander, toutes représentées dans la boite de figurines Terminator Squad et quelques blisters séparés. Genestealers quant à lui offre aux affreux monstres des nouvelles possibilités. On y découvre les stealers hybrides, les magus et les patriarches qui possèdent des pouvoirs psychiques et/ou des armes à distance. Il est vrai qu'avec seulement Deathwing, les stealers étaient devenus de la chair à stormbolter et que le plaisir du jeu (pour celui qui s'occupait des monstres) en pâtissait. Maintenant, plus rien à dire : même si les tactiques restent différentes, la possibilité d'utiliser des armes à distance et les combats psychiques des deux côtés font que les parties deviennent plus rapides, plus mortelles et beaucoup plus passionnantes. Côté mécanismes de jeu, j'ai eu peur en voyant le nom de Jervis Johnson associé à Genestealers (vu que je n'aime pas du tout Blood Bowl et ses autres créations) mais Richard Halliwell garde sa façon de concevoir les règles et le système de jeu tourne sans problèmes. Ajoutons que Deathwing propose un jeu en campagne qui permet d'incarner un groupe de marines (environ 25 à 30) dans une opération de destruction d'un vaisseau stealer entier (contenant en moyenne 250 Genestealers). Le combat est titanesque et après plus de 8 heures de jeu (durée moyenne de cette campagne), on apprend à avoir peur, même avec un capitaine armé d'une force sword et d'un lance-grenades de poing. Pour ce qui est du matériel contenu dans les deux boites, je citerai en vrac : pièces, couloir, figurines en plastique, pions épais et en couleur (Game's Workshop quoi !).

Il semble que la trilogie Space Hulk se termine avec cette troisième boite (ça tombe bien pour une trilogie) mais il serait nécessaire de sortir une petite extension sous forme de livret qui contiendrait quelques dizaines de scénarios, les deux contenus dans Genestealers n'ayant, à mon avis, pas exploré toutes les possibilités des dernières règles.

Croc

Deux extensions pour le jeu de plateau Space Hulk. Edité par Games Workshop, en anglais.

EPREUVE DU FEU

la critique

MIMETIS

Le jeu de l'adaptation

Venus d'outre-Atlantique, ils portent des noms étranges : Shadowrun, Torg ou Rifts. Ils, ce sont les jeux de rôle « in ». Mimétis est la première production française de ce tout dernier style à la mode : le mélange des genres.

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous cherchez des univers insolites

Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si vous aimez le mélange des genres.

Extrait d'un journal de voyage, anonyme

« ... Il y a déjà trois jours que je suis arrivé dans ce monde étrange. Par quel miracle ou malédiction, je ne sais. L'instant d'avant j'étais tranquillement assis dans la salle d'attente d'un dentiste et l'instant d'après j'étais ici, perdu dans cette vaste plaine déserte. Je marche vers une ligne sombre se découpant à l'horizon, je marcherai tant que mes jambes me porteront. Dieu fasse que je trouve de l'aide là-bas... »

« Perdu », le terme n'a jamais été aussi juste. Les personnages de Mimétis sont perdus dans un monde totalement inconnu, perdus loin de la Terre, sans aucun espoir de retour. Dès lors, les personnages, les « Perdus », doivent s'adapter ou périr. S'adapter, cela signifie apprendre à vivre sur Mimétis : apprendre les coutumes, les langues, la faune et la flore, apprendre à se battre, apprendre à tuer.

Rapidement les vêtements terrestres, tombés en lambeaux, sont remplacés par du cuir ou des fourrures, la barbe et les cheveux poussent, des dagues ou des épées sont passées à la ceinture.

L'employé de banque consciencieux, le garagiste irascible ou l'étudiante studieuse sont maintenant des « aventuriers »...

La nasse de Mimétis

Le monde de Mimétis était à sa création totalement désert. Peu à peu des créatures, des animaux, des plantes, des hommes s'y sont « perdus ». Mimétis s'est peuplé ainsi, comme une nasse se gorge de poissons, simplement, presque passivement ; du moins en apparence.

Ces habitants forcés se sont adaptés, se sont développés et ont évolué au cours de nombreux millénaires, jusqu'à perdre totalement le souvenir de leurs lointains ancêtres, jusqu'à faire partie intégrante de Mimétis.

Selon leur lieu d'arrivée, ils se sont établis sur l'un des deux continents, continents séparés par une mer agitée de terribles tempêtes au centre de laquelle trône une île de légende : Antelabar.

Mimétis est parcouru de courants cosmo-telluriques, courants dont la convergence ou le croisement crée des lieux magiques, sacrés ou maudits selon leur nature. Ces courants sont particulièrement nombreux sur le premier continent, ce qui lui confère une essence magique. La magie y a supplanté la science : qu'a-t-on à faire de machines alors qu'un simple claquement de doigts produit le même effet ? En revanche, le second continent est pauvre en courants cosmo-telluriques, et la science y règne en maîtresse.

En clair, le premier continent est un monde d'heroic fantasy proposant pas moins de six formes de magie, alors que le second, décadent, fait plutôt penser à un univers post-apocalyptique à la sauce mutants. Mais je n'en dirai pas plus, un des attraits de Mimétis étant précisément sa découverte, un attrait servi et entretenu par un livret du monde constitué de descriptions aux accents de « tour operator » et bourré d'idées de scénarios ; sans oublier bien sûr les prochains suppléments à paraître qui ne seront pas sans rappeler, dans leur conception, les *Arcanes*, *Miroirs* et autres *Anashiva Reahna*...

Les faces cachées de Mimétis

Mimétis n'est pas seulement une simple planète, il faut également la considérer comme une entité, un être conscient qui vit et se défend. Les tempêtes de la mer centrale sont une des expressions des mécanismes de défense de Mimétis. Celle-ci voulant éviter que le second continent ne vienne perturber l'Ordre d'Antelabar et du premier continent. De là à penser que Mimétis a choisi ceux qui se perdent sur elle...

Cet « ésotérisme » se retrouve dans le pouvoir qu'ont les Perdus, en cas de mort magique, de vivre une seconde vie, appelée vie essentielle, plus proche de Mimétis, plus fragile aussi, et qui fait du Perdu ainsi ressuscité, un puissant magicien. Mais pour peu de temps. On retrouve également cet ésotérisme dans les règles de détermination du Chiffre Mystique (voir plus bas) par des méthodes de numérologie (règles à paraître dans le premier supplément).

Une autre face cachée de Mimétis est la volonté de l'auteur de ne pas en faire un monde figé, aux axiomes dogmatiques. Le meilleur exemple en est l'article, à paraître dans le second supplément, qui offre la possibilité d'un retour sur Terre, actuellement impossible. Cette possibilité, si elle existe, et si le maître de jeu l'intègre à sa campagne, est de nature à changer radicalement les buts des personnages. L'adaptation forcée, qui est le lot des héros de *la saga de Gor*, de *Thomas l'Incrédule* ou de *Witch World*, deviendrait la quête, peut-être sans fin, d'un monde perdu avec à la clé, pour les survivants, le retour sur Terre.

Moi, Perdu sur Mimétis

Songez au choc que vous ressentiriez si cela vous arrivait vraiment : se retrouver sur un autre monde, totalement inconnu et présumé hostile. Quelle serait votre réaction face à la première créature étrange rencontrée ? Imaginez votre désarroi devant des peuplades humaines à la vie primitive, aux coutumes et à la langue inconnues ? Comment réagiriez-vous si vous deviez tuer pour ne pas l'être vous-même ?...

Je dis « vous » et non « votre personnage » car dans l'esprit de l'auteur, il n'y a pas de différence. C'est le joueur qui est perdu sur Mimétis, quels que soient les caractéristiques et les compétences, le sexe et l'âge du personnage. C'est là que les dents grincent et que l'argumentation du jeu devient spécieuse.

Spécieuses tout d'abord les règles de création puisque personnage et joueur sont une seule et même personne. Spécieux le Chiffre Mystique, sorte d'alignement qui ne veut pas dire son nom, qui est tiré au dé et donc sans rapport avec la psychologie du joueur, sauf hasard. Spécieuses surtout les règles d'Individualité, grande originalité du jeu d'après l'auteur. Ces règles récompensent entre autres les bonnes idées et les actes de courage par des augmentations de compétences, voire de caractéristiques, et pénalisent de même la prudence ou la « stupidité ».

Sur Mimétis, il n'y a donc qu'une seule façon de jouer : être courageux et brillant. C'est peut-être cela aussi l'adaptation.

Mais s'il est facile à tout un chacun de se montrer courageux avec une feuille de personnage, il n'en va pas de même pour l'intelligence. Le personnage est donc pénalisé par les limites personnelles, l'absence d'expérience, ou simplement la faible agressivité verbale du joueur, dans l'inévitable foire d'empoigne (suscitée par cette « carotte ») que devient une partie.

De plus, l'attribution de ces points de courage/ prudence et surtout ceux d'idée/stupidité est par essence subjective, le maître de jeu étant seul juge. Le phénomène de tête de turc et les mesures de rétorsion (qui de toute façon existent) peuvent d'autant plus se concrétiser ici, non seulement par des attaques verbales et du parti pris, mais également par

une atteinte mesquine du joueur à travers son personnage.
Car de telles règles nient toute la différence qui sépare joueur et personnage, elles nient le rêve et l'imaginaire du joueur. Pourquoi alors ne pas jouer sans elles, ou tout au moins sans celle d'idée/stupidité si les joueurs désirent conserver un certain « challenge » entre eux ? Et ce d'autant plus que le jeu n'y perd strictement rien !



Psychodrame ou jeu de rôle

Il est intéressant de considérer la philosophie qui a prévalu à ces fameuses règles d'Individualité car elle explique cet amalgame personnage/ joueur. Au tout début de Mimétis, les joueurs se « jouaient » eux-mêmes, ce qui conduisit bien évidemment à des problèmes lors de la détermination des caractéristiques et des compétences. L'idée germa alors de coller à un système de création régi par les dés, des règles permettant d'affiner le personnage pour que les valeurs des caractéristiques et des compétences tendent vers celles du joueur, ou tout du moins de l'image que le joueur donne de lui. Ainsi naquirent les règles d'Individualité.
Elles donnent une orientation plus psychodrame que jeu de rôle, une orientation dont il faut se méfier, car elle est insidieuse et gomme le recul qu'un joueur doit avoir vis-à-vis de son personnage.
Il me paraît plus intéressant de ne pas imposer une telle orientation et de laisser le choix au joueur : soit il crée un personnage ex nihilo, soit il détermine avec le plus d'objectivité (les amis sont toujours là pour rectifier les éventuelles « erreurs ») ses propres caractéristiques et compétences, en toute connaissance de cause. Ainsi les règles d'Individualité n'ont plus raison d'être.

Le jeu de l'adaptation

La première urgence en arrivant sur Mimétis est d'apprendre des rudiments de la langue locale pour pouvoir communiquer. Les personnages sont ensuite libres d'agir comme bon leur semble.
Ils peuvent aider les populations indigènes grâce à leurs connaissances, et ce malgré les réticences et le poids des habitudes de leurs interlocuteurs. Ils peuvent également s'établir ou plus probablement partir à l'aventure.
Un aspect de leur adaptation est de trouver leur place dans ce nouveau monde. Il est peut-être là, juste derrière ces collines, le village dans lequel votre personnage prendra femme (ou mari) et fondera une famille ; à moins qu'il ne choisisse plus vraisemblablement de rester avec ses camarades et de continuer le voyage, toujours un peu plus loin...
Tout est possible. Le Perdu forge son destin, tels les pionniers du Far West ou les conquistadors : hier employé de fast food, aujourd'hui chef de bande, demain roi peut-être...
Si les habitants de Mimétis ont une profession dans la plus pure orthodoxie des classes d'AD&D, le personnage perdu lui ne se fond dans aucun moule. Il est un génial touche-à-tout et peut acquérir des talents de magicien, guerrier, voleur, ou tout à la fois. Il possède en lui toutes les possibilités et n'est, contrairement aux habitants de Mimétis, nullement restreint (sauf cas particulier lié à l'exercice de la magie).
Mais avant de devenir un héros de légende ou un brigand cruel et redouté, il faut retourner à l'école et apprendre à parler... L'apprentissage d'une langue est chose difficile et longue : plusieurs années pour parfaitement la maîtriser. Et Mimétis compte de nombreuses langues... De telles durées ne sont pas compatibles avec un scénario, mais s'inscrivent plutôt dans un contexte de pseudo-campagne, la langue étant apprise durant des périodes « creuses » hors jeu et hors scénarios.
Bien qu'étant l'élément majeur de l'adaptation, les langues ne « rapportent » presque rien en points d'adaptation (lisez en fait : « points d'expérience »). Non, rien ne vaut le gros monstre, les trésors, les sorts ou les missions menées à leur terme pour gagner des XP et « monter » de niveau. En bref, des monstres et de la thune...

Les rouages de Mimétis

Pour ceux qui jouent déjà à AD&D, JRTM ou RuneQuest, les règles ne seront pas difficiles à apprendre tant les influences à ce niveau sont claires et fortes : notion de niveaux, points d'expérience en croissance exponentielle, classes de personnages, caractéristiques tirées sur 1d100 (il faut faire le plus grand possible), compréhension des langues en 5 niveaux, kill points, réussite particulière assassine, maladresse mortelle, etc.
L'ensemble roule parfaitement, ce qui est, en définitive, le plus important. Point de grande nouveauté donc, à part bien sûr le Chiffre Mystique et les règles d'Individualité.

La magie

Les croisements des courants cosmo-telluriques de Mimétis créent, suivant leur nature et le lieu de leur croisement des énergies d'essences différentes. Les effets magiques observés dans ces lieux privilégiés, de même que les sorts des différents types de magie, sont les expressions tangibles de ces énergies.
Ainsi on distingue quatre types de magie à prépondérance élémentaire, correspondant aux quatre points cardinaux du premier continent, une magie blanche liée aux lieux sacrés et une magie noire liée aux lieux maudits. Inutile de préciser que ce dernier type est celui d'élection des « méchants »...
Un sort est notamment défini par son « arcane » qui est une mesure de la difficulté d'apprentissage, et par son « niveau » qui définit sa puissance. Le niveau d'un sort est une notion sans aucune corrélation avec le niveau d'adaptation d'un personnage ; pour lancer un sort, il suffit de le connaître.
Mais apprendre un sort est chose difficile et passe dans la majorité des cas par la connaissance parfaite d'une langue magique (niveau 5). Autant dire que les personnages ont du pain sur la planche avant de devenir le Gandalf ou le Saroumane de Mimétis...

Pour et contre

Le jeu a pour lui de faire ressentir le décalage qu'un personnage du XXe siècle égaré dans un monde primitif et barbare connaîtrait. C'est l'intérêt primordial que j'ai trouvé dans Mimétis, un élément purement « rôle » qui fait aussi le charme de la prochaine production de Denis Gerfaud (mais chut !). Mais pour être bien joué, ce décalage nécessite des joueurs confirmés, ou disons mûrs, qui ne se glisseront pas trop vite dans la peau d'un barbare dès l'épée bâtarde en main.
Mais si ce décalage n'inspire pas les joueurs, il reste l'attrait de la découverte d'un nouveau monde, celle-ci n'étant pas moins exaltante et elle motivera vraisemblablement le plus grand nombre des joueurs. A moins qu'ils ne craquent et lisent le livret du monde.
Contre Mimétis, il y a cette assimilation personnage/joueur, aisément gommable, et la frustration du maître de jeu qui se dévoue pour les copains : lui ne connaîtra jamais le plaisir de la découverte. Il est néanmoins possible que chaque joueur soit à son tour maître de jeu et soit seul à lire la partie du monde dans laquelle il œuvrera. Vœu pieux.

Pierre Lejoyeux

INVENTORIUM

Jeu de rôle français des éditions des Sept Pierres
Auteur : Gilles Candotti
Illustrations : Marcignac
Présentation : boîte cartonnée
Contenu : livret des règles (64 pages), livret du monde (76 pages) dont trois scénarios, carte poster du monde de Mimétis (84x57).
Prix indicatif : 215 F.

PROGRAMME DES PARUTIONS

(à venir d'ici fin 90)
— Ecran de jeu + scénario de 16 pages (octobre 1990).
— Un premier supplément (titre non communiqué) contenant des règles additionnelles, des aides de jeu et synopsis et un grand scénario (octobre 1990).
— Un deuxième supplément plus axé sur le second continent (décembre 1990).

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.



CB 60

L'enfant qui croyait aux légendes

pour AD &D





Sluagh-ghairm

Horreur contemporaine



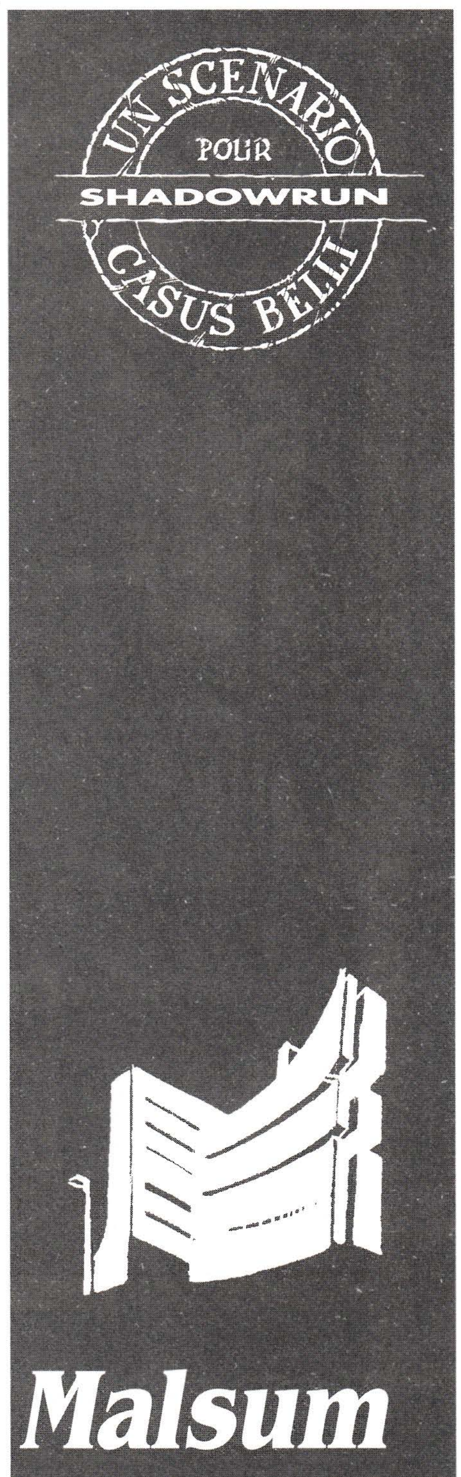
Au nom de Père

Space opera

Malsum

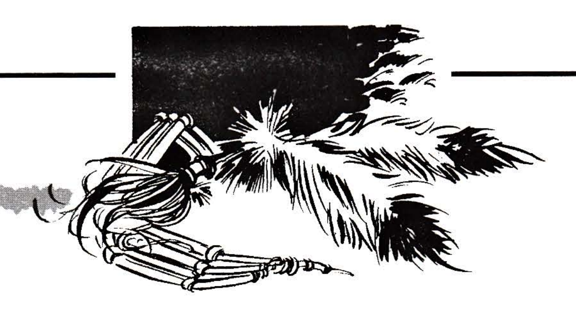
pour Shadowrun





Ce scénario est conçu pour une équipe de personnages débutants ou encore peu expérimentés dans laquelle il est préférable de compter un magicien et un decker. L'intrigue permettra au MJ de se familiariser avec certains aspects importants des règles en même temps qu'il offrira aux joueurs une vision intéressante de l'univers de Shadowrun. Le cadre choisi est celui de Seattle, comme décrit dans le livret Seattle Sourcebook ; même si vous ne possédez pas ce supplément, vous n'aurez aucun mal à faire jouer ce scénario.

Les loups hurlent... Van (Helsing) trépasse ?



L'avènement

« Il est une légende en pays algonquin qui conte l'histoire de jumeaux divins. Le premier est Gluskap le Menteur, celui qui a fait don au peuple indien de tous les bienfaits de la terre et le protecteur de l'humanité. Grand homme-médecine, maître des animaux. Son frère est Malsum, et porte le mal en son cœur. Il est maintenant dans l'Autre Monde et s'incarne en loup. »
Jeffrey T. Whitecloud
in « Indian Myths »/ Salish Publications Inc.

News on KSTS

Extrait de l'émission du 8/4/50 sur la chaîne publique KSTS de Seattle :
... Les responsables officiels du district de Redmond et ceux des quartiers nord-est de Bellvue se refusent toujours à toute déclaration au sujet des incidents répétés survenus dans ce secteur et pour lesquels on ne parvient pas à trouver d'explication. La Lone Star Security Services elle-même, affirme qu'il n'y a là rien d'extraordinaire et que le problème sera bientôt réglé ; néanmoins de nombreuses voix s'élèvent pour annoncer des incidents à venir dans cette zone. Nous aurons tout à l'heure une interview de monsieur Rosa, mage reconnu, expert auprès du bureau fédéral de la ville de Seattle pour tout ce qui touche aux affaires magiques. Mais en attendant nous aborderons le délicat problème de la distribution d'électricité à Inglewood et Kirkland. Restez branchés sur KSTS...

Extrait de l'émission du 13/4/50 sur KSTS :
... Homer Rubio, un des témoins, affirme avoir vu très clairement un groupe de très gros animaux ressemblant à des chiens ou des loups. Ils étaient d'une couleur noire ou très sombre, sauf les yeux qui étaient écarlates et aussi brillants que des phares. Ils n'aboyaient pas mais grognaient de façon terrifiante. D'autre part, il semblerait que les lumières mouvantes aperçues dans ce même quartier de Redmond ces trois dernières nuits soient liées à l'apparition de ces étranges animaux...

Extrait de l'émission du 15/4/50 sur KSTS :
... Encore un rapport d'observation des mystérieux loups qui hantent les rues limitrophes à Redmond et Bellvue depuis déjà une semaine. Les autorités affirment qu'il n'y a pas et n'y aura jamais de tels animaux dans la ville et que toutes ces déclarations sont des élucubrations destinées à terroriser une population trop crédule. La Lone Star reste, quant à elle, muette. Et pendant ce temps continuent d'affluer à notre standard des centaines d'appels de gens qui en toute bonne foi disent avoir vu les loups ou, le plus souvent, avoir entendu les hurlements terrifiants qui s'élèvent chaque nuit dans les rues privées d'éclairage. Signalons à ce sujet que le conflit qui oppose la municipalité de Bellvue et la Gaeatronics semble d'ores et déjà résolu après dix-sept jours de discussion et de déclarations violentes des deux parties...

Un contrat de 40 000 ¥

Les PJ rentreront dans l'histoire d'une façon fort classique... trop classique en fait puisque ce sera un faux départ. Ils vont tous être contactés, soit par téléphone, soit par l'entremise d'un ami commun, pour un certain contrat de 40 000 ¥, somme très conséquente. L'employeur, un intermédiaire du nom de Valance, a besoin de former une équipe de professionnels issus de diverses disciplines pour une opération d'envergure.
Si les PJ acceptent, et c'est préférable pour la suite du scénario (mais pas indispensable), il leur donne rendez-vous au Pink Door (un restaurant de Downtown où l'on peut déguster d'excellents sandwiches) le soir même vers 21 heures. Il les y retrouve et les embarque dans son van Ford Starleaper pour les emmener jusqu'à « l'objectif n° 1 ». Il se montre très secret et ne répond pas aux questions : il ne veut pas que les PJ en sachent trop pour l'instant.
Quoi qu'il en soit nos PJ se retrouvent entassés à l'arrière du fourgon de Valance, fonçant dans la nuit vers une destination inconnue. Par les fenêtres, les façades grises défilent comme dans un mauvais film noir et blanc; les illuminations et les néons se font de plus en plus rares, pour disparaître tout à fait. Après avoir suivi la Freeway 5, puis la 105 en échappant miraculeusement aux Go-gangs qui en font leur terrain de chasse nocturne, les PJ se retrouvent à la frontière du quartier le plus chic de la ville (Bellvue) et de la zone la plus misérable et la plus dangereuse (Redmond). Une situation explosive en elle-même... et c'est précisément à cet endroit que les « phénomènes » étranges rendent la nuit plus noire et plus menaçante encore.



Hurlements

Si les PJ prêtent attention au paysage qui défile ils peuvent tenter un jet d'Intelligence avec un seuil de 8. S'ils réussissent, et suivant le nombre de succès, le MJ leur donnera quelques indications quant à l'endroit où ils se trouvent ; ainsi que leur remettre en mémoire tout ce que les médias ont dit ces derniers jours au sujet de ce quartier. Et il

semble qu'il y ait une part de vérité dans tout cela car bientôt, par-dessus le ronflement du moteur électrique, on distingue très nettement des hurlements de loups qui semblent s'élever dans le lointain. Valance est assez nerveux. Il grommelle que le secteur n'est pas très sûr le jour, et que la nuit c'est pire, et il ne cesse de se maudire d'avoir choisi cette heure tardive pour un premier aperçu de l'objectif. Brusquement surgissent devant ses roues deux formes sombres. Tous les PJ qui ont une vision dégagée du pare-brise peuvent apercevoir plus ou moins nettement (jet d'Intelligence avec un seuil de 6) deux énormes loups au pelage noir et aux yeux brillant d'un étrange feu. Les animaux semblent émerger de l'ombre juste devant les roues et se découpent un instant dans la lumière des phares. Valance donne un coup de volant brutal dans une tentative désespérée pour les éviter. Une manœuvre trop brusque qui envoie le van en tête-à-queue avant qu'il ne se renverse sur la route. Tous les PJ doivent faire un jet de résistance/Constitution avec un seuil de 4 pour éviter une blessure de type M2. Le choc est très rude mais le fourgon finit par s'immobiliser contre un réverbère après une glissade de quinze mètres. Tous devraient s'en sortir indemnes sauf Valance ; dans l'accident sa tête a heurté le montant de la portière et il s'y est fracassé le crâne. Voici les PJ paumés dans un quartier dangereux, sans moyen de locomotion (l'arbre de transmission du van est hors d'état) et entourés par un concert de hurlements féroces...

Plus d'employeur, plus de contrat !

Evidemment seul Valance était au courant de la mission qu'il voulait confier aux PJ, et puisqu'il est mort, celle-ci avorte. Néanmoins, au cas où vous voudriez tout même l'inclure dans ce scénario voici en quoi elle consistait : Valance avait été payé par la Gaeatronics (corp d'origine Salish qui se concentre sur la production d'énergie) pour recruter une équipe de saboteurs. Ce groupe aurait dû pénétrer dans la centrale nucléaire de la Shiawaze Atomics située à Glow City (au sud de Redmond) et la mettre hors d'état sans risquer toutefois des fuites radioactives. Cela a quand même un rapport avec la mission que les PJ vont être amenés à remplir...

En attendant il leur faudra regagner Downtown par leurs propres moyens : une marche de près d'un kilomètre dans un secteur très dangereux avant de retrouver Bellvue, ses taxis et ses patrouilles de police. Pendant le trajet les PJ sont environnés d'ombres mouvantes et de lueurs fuligineuses. Au MJ de donner du suspens et de faire ressentir que cet endroit n'a rien à voir avec ce qu'il était il y a encore quelques semaines ; une influence étrange pèse en ces lieux et transforme ces quelques blocs de bâtiments à squatters en un territoire magique, hors du temps. Plusieurs fois ils apercevront ces étranges silhouettes brumeuses qui évoquent des spectres de loups issus de quelque enfer oublié... Si on les approche ou si on leur tire dessus elles disparaissent.

Cauchemars

Pour les PJ, ce scénario pourrait s'achever ici. Bien évidemment ce n'est que le début d'une intrigue compliquée à laquelle les PJ vont se trouver mêlés sans l'avoir cherché. Peu de temps après cette fameuse soirée ils vont commencer par faire des rêves étranges et répétés. Les situations changent, évoluent même avec le temps mais il y a une constante : des formes de loups qui errent dans l'ombre. Cela durera au moins une semaine, mais si les joueurs décident de s'intéresser à cette affaire très vite, le MJ devra hâter les événements pour conserver un développement logique à l'action.

Au bout de cette nécessaire période « d'incubation » les choses vont se préciser : les PJ vont voir dans leurs cauchemars une nouvelle présence. Celle d'un Indien très maigre et de grande taille, au visage sombre, qui se matérialise au milieu des loups, menaçant et silencieux. En même temps, ce qui n'était que rêve va devenir réalité, et à certains moments propices les PJ vont commencer à apercevoir réellement les monstres. Cela se passera n'importe où, et ils pourront saisir un mouvement furtif et un bruit de griffes sur le sol aussi bien au détour d'un couloir de leur appartement que dans une boîte de nuit bondée.



Tout cela doit les amener à comprendre que quelque chose ou quelqu'un cherche à les influencer. Dès que vous jugez qu'ils sont suffisamment intrigués, il sera temps pour l'ultime confrontation : à un moment donné, et quelque soit le lieu où il se trouve, chaque PJ va être pris dans une sorte de transe magique très puissante. Après un sentiment effrayant d'irréalité qui se dissipera en quelques secondes, ils vont avoir une vision, celle de l'Indien qui est apparu plusieurs fois dans leurs songes. Pour la première fois le shaman va leur parler (les magiciens comprendront que cette communication se fait via le plan astral par un moyen magique très puissant dont ils seront incapables de deviner l'origine), et leur dire en substance : Winpe, un sorcier a utilisé une grande médecine pour se rendre jusqu'à Dai-Swa-Ga-Ha, la vallée des Squelettes où résident les Mauvais Esprits. Mais lui, Celui-qui-mange-la-Lune, shaman des Abnakis, a vaincu la noire influence de Winpe en invoquant Malsum. Malheureusement l'invocation fut longue et difficile et Winpe a pu s'emparer du corps de Celui-qui-mange-la-Lune et le tient maintenant en sa dominance. Celui-qui-mange-la-Lune a grand besoin d'aide et il supplie ceux qui l'ont écouté de le délivrer. A cet instant précis la vision sera brutalement brouillée par des nuées obscures et un visage menaçant (celui de Dempsey Van Helsing) se formera un instant avant de disparaître. Les PJ reviendront à la conscience, un peu désorientés.

Les magiciens du groupe peuvent en comprendre un peu plus : le shaman abnaki a réussi à communiquer avec eux en envoyant un message à travers l'astral, mais un autre magicien a réussi à interrompre cette action, probablement en érigeant une barrière magique. Un succès à un jet de Théorie magique et les magiciens peuvent comprendre que le corps du shaman a été trouvé pendant qu'il était désincarné ; avec deux ou trois succès ils pourront déduire qu'il y a eu un combat astral entre le shaman et le sorcier, tous deux ayant invoqué des puissances supérieures, et que c'est le shaman qui l'a emporté ; avec quatre succès et plus, ils pourront comprendre que depuis le shaman est gardé prisonnier, ou plutôt son corps seul reste captif.

Le seul moyen pour lui d'échapper à cette geôle, est de passer dans l'astral. Mais là aussi le sorcier semble lui imposer des barrières et la seule façon pour lui de se manifester c'est par ces « phénomènes » et ces « rêves » dont les PJ ont été les victimes.

On peut également essayer d'en savoir plus sur les noms curieux et le vocabulaire qu'a utilisé le shaman. Pour cela un jet en Etiquette (tribale), Sociologie (indienne) avec un seuil de 5 permettra d'en savoir plus, avec un succès au moins : les noms sont abnaki, une tribu rattachée aux Algonquins (Conseil Algonquin-Manitoo), une nation située au nord-est de Seattle. Comme indiqué dans la légende « l'avènement », Malsum est un dieu mauvais à l'apparence de loup, frère jumeau du grand Gluskap, un dieu rusé et pervers lui aussi, père tutélaire de la tribu. Quant à Winpe, ce fut un très maléfique homme-médecine qui enleva la famille de Gluskap avant d'être tué par ce dernier. On peut également obtenir ces renseignements dans une bonne bibliothèque comme celle de l'université de Seattle (Downtown).

Course à la mort

A partir de ce moment-là les PJ sont impliqués réellement dans l'affaire et ils vont s'en rendent compte très rapidement... et très brutalement. A la première occasion et dès que les PJ se sont retrouvés (ne se connaissant pas forcément au début du scénario, il n'est pas évident qu'ils aient songé avant à mettre leurs talents en commun), ils ont à faire face à un attentat : trois Asiatiques vêtus de blousons de cuir véritable, lunettes noires, et cheveux coiffés en catogan, descendent d'une Suzuki Avenger et foncent armes au poing vers les PJ. Leur mission est simple : les mettre hors de combat, voire les abattre s'ils ripostent. Ce sont trois jeunes yakuzas du Kanagawa-gumi (gang Kanagawa). Ils ne sont pas téméraires mais néanmoins décidés à faire leurs preuves au service de leur oyabun. En cas de problèmes ils préféreront la fuite. Pris, ils ne parleront pas : ils savent que leur oyabun a le bras long et peut les sortir de ce mauvais pas avec quelques coups de téléphone.

L'enquête

Les PJ vont devoir agir, c'est-à-dire élucider cette affaire. Dans le cas où ils resteraient passifs, l'attentat se reproduira (avec des effectifs renforcés) et les apparitions de loups se feront plus fréquentes. Il y a dans l'air une tension, une sensation d'urgence. Quelque chose est sur le point de se passer et les PJ ont tout intérêt à bouger s'ils ne veulent pas rester sur la touche. Le premier endroit où commencer est bien sûr le quartier « hanté ».

Comme nous l'avons dit il se trouve principalement dans le district de Redmond, classé E sur l'échelle de délinquance de la Lone Star (soit le plus bas de tout le métroplex). Un quartier de grands immeubles abandonnés à 80 % et habités aujourd'hui par une population de squatters dont quatre sur cinq vivent en dessous du niveau de pauvreté. La misère, la délinquance sont des événements quotidiens. On s'y tue parfois pour un peu de nourriture.

La zone « à phénomènes », de par sa proximité avec le richissime district de Bellvue, est plus calme. Les apparitions nocturnes ont contribué à un exode de la population vers l'est, rendant l'endroit encore plus morne. Mais on n'est jamais à l'abri d'une rencontre avec les Brain Eaters (un gang du coin) ou avec une bande de squatters violents. L'enquête s'avère difficile : personne ne sait grand-chose et les pires rumeurs courent au sujet des apparitions (tout le bestiaire surnaturel y passe !). Par chance les PJ vont être contactés par un marchand de talismans crow qui

leur dit savoir à quoi ils sont mêlés et qui peut leur apporter une solution. C'est un vieil homme aux longs cheveux gris, au nez crochu et vêtu d'un costume mi indien traditionnel mi citadin crasseux. Il dit se nommer John Plumeblanche, et être au courant de beaucoup de choses.



Plumeblanche sait où se trouve le shaman Celui-qui-mange-la-Lune, et il sait aussi qu'il est gardé par deux kobuns (hommes de main) du Kanagawa-gumi. Il n'est pas au courant du magicien mais il sait qu'il ne se trouve pas sur le lieu de détention du shaman. Il est prêt à y conduire les PJ en échange de 500 ¥ «parce qu'il a un compte à régler avec les yaks». Bien sûr tout cela est entièrement faux: si tu vis dans la rue, mec, tu apprends que les miracles ça n'existe que dans les films! En fait Plumeblanche est au service, comme les yaks, de Dempsey Van Helsing. C'est un appât qui doit les conduire dans une souricière qu'il a lui-même montée: il les guidera jusqu'à un immeuble en ruine de ce secteur (mais très loin du véritable lieu de détention) où il a embusqué une vingtaine de voyous recrutés dans les parages en échange de quelques billets.
Si les PJ tombent dans ce piège sans y être préparés ils auront du mal à s'en sortir... Malgré sa trahison, Plumeblanche peut s'avérer tout de même très utile : interrogé, il avouera facilement qu'il ne connaît pas le nom de son employeur mais il pourra en revanche le décrire et, plus important, donner le lieu de rendez-vous où il devait ensuite le retrouver pour toucher le prix de son forfait. Cet endroit est un restaurant de Downtown : le Glass Onion.

L'oignon de verre

Ce restaurant japonais offre une cuisine de bonne qualité mais pêche par une décoration intérieure pauvre et un système de reconditionnement d'air défectueux qui a parfois pour effet de noyer la salle dans des fumées nauséabondes. Le rendez-vous est fixé à 12 h30 mais Van Helsing est là dès 12 h15. Il arrive en compagnie de deux kobuns du Yakuza et s'installe dans un des box privés du restaurant. Il attend Plumeblanche mais reste aux aguets ; dès qu'il est installé il lance un sort de Détection d'Ennemis qu'il soutient jusqu'à ce que son contact arrive. Bien sûr si les PJ arrivent avec de mauvaises intentions à son égard ils seront automatiquement repérés. Dans un cas comme dans l'autre le mage réagit très promptement : les deux gardes du corps se portent au devant des assaillants pendant que Van Helsing utilise ses sorts de Barrière et de Pétrification pour essayer de prendre la fuite. D'ailleurs, pour la bonne organisation de l'intrigue il vaudrait mieux qu'il réussisse à disparaître avant que les PJ ne mettent la main sur lui. De toutes façons cela risque de chauffer au Glass Onion ; les patrouilles de la Lone Star sont relativement nombreuses dans le quartier. Il faut jouer avec subtilité pour ne pas se retrouver truffé de plomb par les deux yaks et arrêté pour trouble à l'ordre public par des flics trop zélés. Si l'on ne peut mettre la main sur Van Helsing, on peut tout de même en apprendre un peu plus sur lui ; non pas en questionnant les yakuzas, qui se montreront aussi silencieux que le veut leur réputation, mais certains des employés du restaurant qui connaissent un peu le mage. Il est une sorte d'habitué de la maison en fait, et un ami d'Evin Tamura le propriétaire. Les PJ apprendront le nom du magicien et la corp pour laquelle il travaille (Northam Electrics). Cette société est en fait un « paravent » pour certaines des activités les plus illégales de la Shiawaze Atomics à laquelle Van Helsing appartient réellement. Mais officiellement, et pour les autorités il n'est que le directeur exécutif de la Northam.

Il était une fois... ou l'opération Aurore

La Shiawaze Atomics, puissante corporation de Seattle, possède à Redmond une centrale nucléaire bâtie sur les ruines de celle qui a explosé en 2013. Malgré le fort taux de radiations, l'endroit est surpeuplé. Au début de l'année, un incident eut lieu à la centrale et le réacteur fut coupé. Malheureusement pour la corp, la réparation était impossible ; il fallait soit abandonner la centrale et laisser le marché à la corp concurrente Gaeatronics (une perte de plusieurs millions de ¥ mensuels), soit remettre en marche le réacteur en espérant qu'il tienne. C'est la deuxième solution qui a été choisie. Mais parmi la population trois shamans indiens étaient au courant et voulaient empêcher cette remise en fonction ; on envoya Van Helsing et ses sbires pour les éliminer. Pour parvenir à vaincre leur magie Van Helsing dut invoquer une créature magique venue d'un autre plan et qu'il eut bien du mal à contrôler. Cette nouvelle puissance le rendit fou.
Loin au nord, un puissant shaman des Abnakis apprit cette terrible nouvelle et n'eut alors plus qu'un but : détruire celui qui avait tué ses frères et invoqué le Mal. Il partit pour Seattle, y rencontra Van Helsing et vit son énorme pouvoir. Il sut alors qu'une seule chose pouvait le vaincre : invoquer l'esprit de Malsum, la divinité ancestrale et maléfique. Le feu par le feu. Ce fut Celui-qui-mange-la-Lune qui l'emporta lors de la rencontre finale : il détruisit la créature venue d'ailleurs et Van Helsing s'enfuit, pris de terreur. Mais les yaks à son service trouvèrent le corps abandonné du shaman et s'en emparèrent. Dès lors il fut prisonnier de son enveloppe charnelle et le magicien fit tout pour détruire son esprit. La seule façon pour le shaman de manifester sa présence était de libérer sa puissance sur le plan astral. Cela donna lieu à toutes les étranges apparitions de loups (Malsum). Les PJ se trouvèrent mêlés à l'affaire sans le savoir : au moment de leur accident le shaman, depuis le plan astral, put lire dans leurs esprits et voir que ces shadowrunners pouvaient lui venir en aide. Il fit donc tout pour les manipuler, et il révéla la chose à Van Helsing. Le magicien essaya bien sûr de les écarter et par là même servit l'abnaki en forçant les PJ à réagir.
Toute cette affaire était une lutte d'influence entre deux magiciens, et les PJ n'ont été que des pions sur leur échiquier. Mais tout bon shadowrunner aura réussi à tirer son épingle du jeu...

Secrets bien gardés

A ce point de l'aventure les PJ peuvent, soit décider de faire des recherches dans Redmond pour localiser la cache de Van Helsing, soit essayer d'en savoir plus sur la Northam ; en s'intéressant par exemple à son système informatique. Un decker n'aura guère de mal à repérer ce petit système. Il affecte extérieurement la forme d'une sphère de chrome. Le MJ devra définir l'architecture du système en fonction de la force du decker et de ses possibilités. Le code de sécurité ne devrait pas être supérieur à Orange. Il ne devrait pas non plus y avoir plus de cinq ou six structures avant la mémoire principale et les mesures de protection devraient se limiter à de la Glace (IC) grise (des programmes de type Tueur). Dans la mémoire principale le decker trouvera des informations intéressantes : l'appartenance de Van Helsing à la Shiawaze, les détails de l'opération Aurore, et surtout l'adresse de cinq « planques » où la Northam règle certains « problèmes ». Une seule se trouve à Redmond... c'est là bien sûr que le shaman est retenu.

La puissance de Malsum

Les PJ n'ont plus qu'une chose à faire : se rendre sur place et essayer de délivrer le shaman. S'ils tardent trop Van Helsing essaiera de nouveau de les faire abattre par ses hommes ou en leur envoyant quelque créature magique (comme un esprit élémental par exemple). Retrouver la planque ne sera pas difficile : c'est une grande maison ancienne, apparemment abandonnée. Y pénétrer sera plus malaisé : près de douze kobuns du Kanagawa-gumi surveillent en permanence les environs... Et Van Helsing lui-même ne quitte plus guère la maison depuis qu'il sait que quelqu'un est sur la trace de l'Indien. A vos joueurs de se débrouiller comme ils l'entendent mais la subtilité se révélera plus payante que la brutalité : affronter en face douze yaks bien armés relève du suicide.
Celui-qui-mange-la-Lune se trouve dans la cave, enchaîné à un mur, drogué, au centre d'un cercle magique dessiné sur le sol (une vaine tentative de Van Helsing pour retenir le shaman). Dès qu'il est libéré et remis sur pieds, Celui-qui-mange-la-Lune reprend rapidement des forces. Il n'a alors qu'une seule idée : se venger de Van Helsing. Commencera alors entre les deux magiciens une lutte sans merci, dans laquelle le shaman sera habité par la puis-



sance de Malsum, l'esprit de l'Autre Monde qu'il a réussi à invoquer pour lui venir en aide.
N'hésitez pas à rendre cet épisode complètement apocalyptique ; il ne faut pas lésiner sur les « effets spéciaux » : apparitions, boules d'énergie, hurlements surnaturels, explosions ; à travers les magiciens se sont deux êtres supérieurs qui se font la guerre. Au milieu de ça les Humains sont peu de choses, et une fois leur tâche accomplie (délivrer l'Indien) les PJ auront tout intérêt à se mettre à l'abri... Ce combat grandiose s'achèvera dans les flammes d'une gigantesque explosion, dont seul émergera Celui-qui-mange-la-Lune, blessé et épuisé mais vivant, et encore vibrant de la puissance de Malsum.

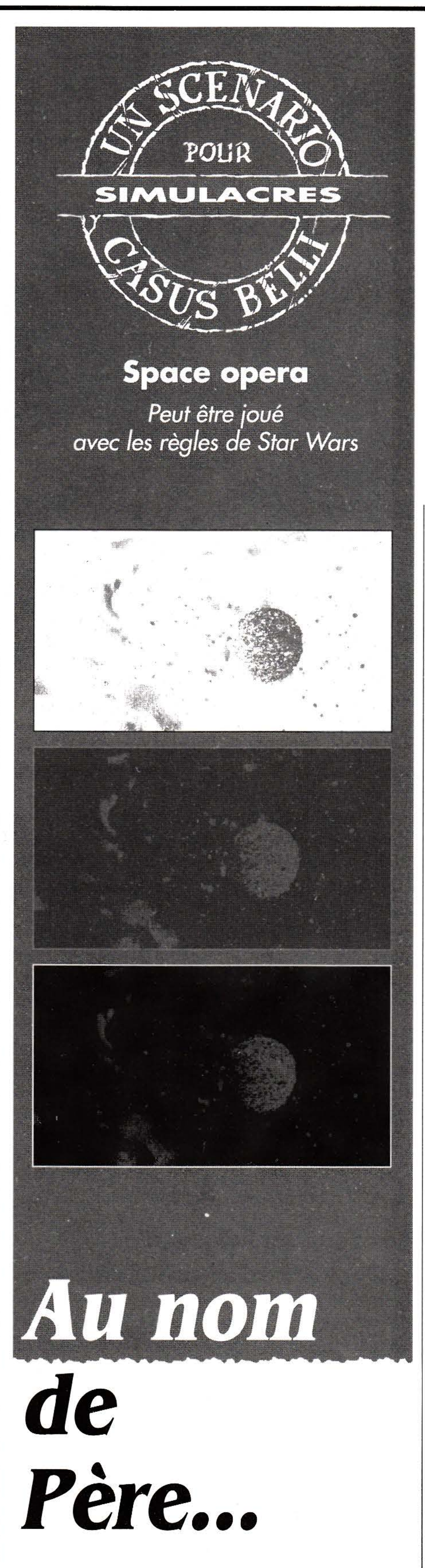
LES PNJ

• **Dempsey Van Helsing.** Archétype : ex-mage corporatiste (former wage mage), type combattant (Fighter) avec les sorts supplémentaires : Barrière, Pétrification, Chaos.
• **Celui-qui-mange-la-Lune.** Archétype : shaman, type combattant (Fighter) avec les sorts supplémentaires : Boule de feu (Fireball), Bélier (Ram), Sens du combat (Combat sense), Sonde psychique (Mind Probe). Focus d'esprit de niveau 3.
Pour les deux magiciens vous devrez fixer le niveau de leurs sorts en fonction des personnages. Ils seront normalement compris entre 2 et 6.
• **Les kobuns.** Archétype : ex-agent corporatiste (former company man), avec armes à feu à 3. Ils sont armés de katanas et de Browning Maxpower, plus des Uzi III pour les coups durs.
• **Plumeblanche.** Archétype : marchand de talismans.
• **Les loups.** Si vous tenez à donner une « réalité » aux loups, vous pouvez considérer que ce sont des Barghests (voir Métacréatures dans les règles de base).

KARMA

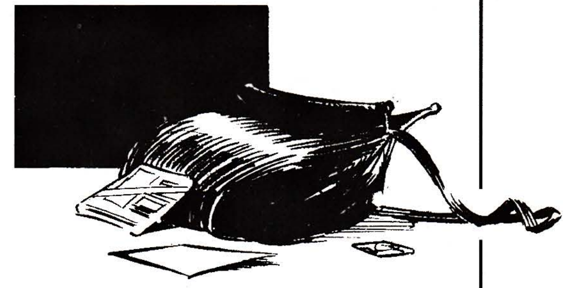
Délivrer le shaman, mettre Van Helsing hors d'état de nuire, trouvez l'origine des apparitions, tout cela rapporte 1 point de Karma. Le scénario est considéré comme dangereux et rapporte 2 points de plus.

scénario
Jean-Michel Ringuet
illustration
Var Anda



Au nom de Père...

Le scénario prend place dans l'univers décrit pages 70-71. L'idéal serait qu'au moins un des PJ soit non-Humain. Si le groupe pouvait disposer d'un vaisseau spatial, ce serait parfait...



Inutile de réviser votre catéchisme, la conscience chrétienne est bien différente sur la Traînée cryanne...

Introduction des PJ

En orbite autour de Père, dans les ténèbres du vide spatial, un colosse de métal tourne inlassablement. Désarmé depuis des centaines d'années, le croiseur spatial qui amena les conquérants fanatiques a été rebaptisé « Monument ». Monument expiatoire des génocides, ou au contraire hommage aux ancêtres ? La question reste posée, même pour les Cryans. Quoi qu'il en soit, il abrite aujourd'hui le musée de la Conquête, étape obligée de tous les touristes en voyage organisé (à l'exception des très rares non-Humains désireux de faire du tourisme dans la Traînée cryanne, évidemment).
Les PJ, honnêtes visiteurs ou contrebandiers désireux de trouver de nouveaux marchés, ont décidé de consacrer un après-midi à sa visite (après tout, ce n'est pas si souvent que l'on peut admirer un spécimen d'astronef militaire aussi ancien et bien conservé). Après un bref trajet en navette, les PJ pénètrent dans le monstre...
Ils font partie d'un groupe de sept personnes, guidé par un petit robot à la voix monocorde, qui débite un commentaire soigneusement « neutre » — ni auto-accusation, ni glorification, telle est la position officielle. Après un passage rapide dans les coursives, via le système de métro, ils parviennent à ce qui fut le Tabernacle, autrement dit la passerelle de commandement. C'est une immense pièce, construite sur plusieurs niveaux, qui évoque beaucoup la passerelle d'un croiseur impérial de la Guerre des Etoiles. Un peu partout, des vitrines-champs de force protègent de fort peu intéressantes reliques : chasubles d'uniforme poussiéreuses ou Bible en papier ayant appartenu à des célébrités depuis longtemps défuntes... Il y a cinq autres groupes de visiteurs adultes (dont un de Serhotrs reptiliens qui ont l'air passablement mal à l'aise) et une cinquantaine d'enfants accompagnés ou non de leurs parents. Les PJ se tiennent devant un holoportrait de S.S. Marc IV quand... Une immense gerbe de flammes jaillit au centre de la pièce. En un instant, c'est le chaos. La vieille structure du croiseur encaisse fort bien le choc, contrairement au reste — cloisons du musée, robots et visiteurs, essentiellement. Le système anti-incendie ne fonctionne pas. En revanche, les portes antiexplosion se sont aussitôt verrouillées. Les minichamps de force des vitrines court-circuitent à qui mieux mieux, des arcs électriques mortels crépitent un peu partout. Les PJ sont relativement indemnes, contrairement aux autres membres de leur groupe. A eux de trouver une sortie avant d'être brûlés vifs, asphyxiés ou piétinés par les autres visiteurs... Profitez de l'occasion pour décrire quelques scènes de panique.
A un moment donné, l'un des PJ trébuche sur le corps d'une jeune femme. Elle est vilainement brûlée. Elle remet son sac au PJ, avant de perdre connaissance. Les secours arrivent quelques minutes plus tard.

Les faits

Souvenez-vous… les Humains ont exterminé les Cryans originels pour s'emparer de leurs planètes. Cela leur a demandé du temps. Suffisamment pour que la race dominante de Père, qui maîtrisait déjà le vol interplanétaire, puisse lancer un petit vaisseau en espace normal — trop petit et trop lent pour être repéré par les envahisseurs humains. Une sorte de « bouteille à l'espace », contenant une collection de témoignages sur leur extermination en cours, tous les appareils nécessaires à leur lecture, et surtout quelques spécimens de leur propre race, en hibernation. Il a fallu longtemps, très longtemps à ce petit vaisseau avant de rencontrer quelque chose, en l'occurrence le yacht privé de Deryen Hrto, diplomate syender en poste sur Père — et accessoirement en charge du renseignement à l'ambassade de la Société galactique. Proche de la retraite, complètement écœuré des Cryans après dix années standard passées parmi eux, Deryen a pris connaissance du contenu et a décidé, seul, de ce qu'il convenait de faire. Avant tout, il veut voir si les Humains sont réellement incorrigibles. Autrement dit, il va tout faire pour déclencher une vague de xénophobie anti-ET. Si les Cryans gardent la tête froide, il détruira les documents, ou les remettra discrètement aux autorités de la Traînée. Sinon, il les remettra aux autorités de la Société galactique en leur faisant un maximum de publicité (de quoi ouvrir une crise diplomatique majeure entre la Société galactique et les Cryans).

Le plan décidé, le reste n'était plus qu'une question d'organisation. Trouver un politicien ambitieux chez Taize et s'assurer ses services fut facile. Recruter une bande de mercenaires et leur faire organiser une série d'attentats portant la marque de « non-Humains » fut à peine plus difficile. Faire tout cela sans attirer l'attention des SRSG : impossible. Un enquêteur a été dépêché, repéré et attiré sur le site du premier attentat — il s'agit bien entendu de la jeune femme au sac.



Premiers éléments

• **Le sac.** Un banal sac à main, à première vue. Les papiers d'identité de la jeune femme sont au nom de Thelma Heath, résidant sur Nouvelle-Mars. Son visa de tourisme, expire dans deux mois. Le double-fond du sac n'est pas difficile à trouver (Esprit/Perception/Mécanique 0). Il abrite un minuscule disque de stockage de données — taille et épaisseur d'une pièce de dix centimes.

• **Le disque.** Il est d'un modèle peu courant. On peut bricoler un lecteur, ou tout simplement essayer de récupérer celui qui se trouve dans sa chambre d'hôtel (un Trois Etoiles au centre de Capitale. La pièce a visiblement été fouillée par un amateur peu soigneux). Pas de chance, son contenu est codé. Rien d'insurmontable, mais de quoi donner de sérieuses migraines aux PJ (Esprit/Action/Mécanique –4 ou usage d'un Talent en Cryptographie). Au bout de quelques jours, ils devraient en avoir extrait les informations suivantes :

— Thelma appartient aux services de renseignements d'un monde nommé Nouvelle-Mars. Elle travaille seule, mais avait un point de chute : la société Hod Investissements — en réalité l'antenne locale des SRSG (chaque monde possède son propre SR. Le SRSG les « chapeaute » et est seul compétent dans certains domaines).

— Un compte rendu de sa mission. Il semble qu'une grosse quantité d'explosifs d'origine rr'erh ait disparu d'une base militaire, sur Nouvelle-Mars. Elle a suivi la piste à travers quelques société-écrans, jusqu'à une « cargaison de deux tonnes de pâtisseries instantanées », qui disparaît sur l'astroport principal de Père. M. Espérance Trenner, l'importateur, a bien entendu porté plainte. Elle note, « pour information », qu'il soutient et finance Taize, et semble assez bien placé dans l'entourage de Spirisanti. Les dernières notes remontent à trois jours.

• **L'hôpital.** D'après les médecins, Thelma souffre de brûlures au second degré, de fractures du crâne et de la jambe gauche, sans parler de contusions diverses et d'une intoxication due à la fumée de l'incendie. Pas question de la voir avant un moment, bien sûr…

• **Hod Investissements.** Un immeuble ancien, dans une rue discrète d'un faubourg de Capitale, fermé avec des scellés. Les voisins sont peu causants, mais avec un peu de patience, on peut apprendre que tous ses occupants sont tombés malades. En cherchant bien, on peut les retrouver dans le service d'exotoxicologie de l'hôpital. Ils ne sont pas en état de recevoir des visites. Ni de communiquer de quelque façon que ce soit avec l'extérieur. Ils ont tous attrapé une variété rare du Mal de Slauwenwitte (une variante désagréable de la maladie du sommeil). Les médecins se succèdent sans grand succès, et se perdent en conjectures inquiètes sur la façon dont ils l'ont attrapé (en fait, ce sont les terroristes qui ont répandu le virus dans le système de climatisation de l'immeuble, pour mettre hors de combat des adversaires potentiels…)

Complications

Les Yeux du Seigneur

C'est le nom de la police composée de professionnels efficaces (ils en sont d'ailleurs parfaitement conscients. L'excès de confiance en soi est leur pire défaut, suffisant pour les amener à gaffer de temps à autre). Dans un premier temps, ils se livreront à une enquête approfondie sur le passé de toutes les personnes présentes lors de l'attentat, histoire d'être sûrs qu'aucun d'eux n'était visé en particulier. Les PJ ayant quoi que ce soit de trouble dans leur vie recevront sans doute la visite d'un individu poli et extrêmement curieux. Ils n'auront guère de mal à remarquer qu'ils sont surveillés. Les guetteurs, qui prétendent être là « pour leur propre protection », ne se dissimulent guère. Les PJ ont intérêt, au moins pour quelques jours, à adopter un « profil bas » ; pas de cambriolages ou autres actions spectaculaires. On a si vite fait de se faire expulser ! A moins que les personnages ne se signalent particulièrement à l'attention des Yeux, la surveillance sera abandonnée dès le second attentat (et probablement reprise par la suite, s'ils surprennent les PJ à fouiner là où ils ne devraient pas). A noter qu'ils font très bien leur travail et qu'ils pourraient « doubler » les PJ, si ces derniers se montrent lents.

On ne sait jamais, des PJ pourraient désirer leur remettre le disque. Auquel cas, ils recevront les félicitations du gouvernement pour avoir irréfutablement démontré l'origine non-humaine des explosifs, ce qui ne peut qu'envenimer davantage les choses.

Les Services de Renseignements de la Société Galactique

Hod Investissement étant neutralisé, reste les agents « officiels » appartenant à l'ambassade de la Société galactique. Avec un peu de patience, il devrait être possible de rencontrer « l'attaché commercial » responsable. C'est un syender à la fourrure argentée nommé Deryen Hrto, qui se montrera particulièrement heureux de récupérer le disque… Il expliquera aux PJ qu'il ne peut rien faire d'autre que transmettre à ses supérieurs. Quant à l'équipe d'agents remplaçants, elle doit arriver d'un moment à l'autre de Saint-Esprit (autant dire qu'elle n'arrivera jamais. Il y veillera). Il attirera l'attention des terroristes sur les PJ. Leur espérance de vie s'en trouvera sans doute dramatiquement raccourcie.

En fait, il pourrait même, tout simplement, lancer contre eux ce qui lui reste d'agents. Il a encore quelques centaines de « dormants » planqués un peu partout sur Père. Ils chercheront simplement à capturer les PJ, et serviront surtout à les rendre complètement paranoïaques.

Tenker Heath

Mari de Thelma, et également agent de renseignements au service du gouvernement de Nouvelle-Mars. Une semaine après l'attentat, il débarque sur Père et commence sa propre enquête. Les PJ le retrouveront sans doute tournant autour des mêmes endroits qu'eux… Après la fusillade quiproquo de rigueur dans ce genre de situation, ils pourront peut-être lier connaissance. Tenker est un homme d'une trentaine d'années, à l'apparence insignifiante, mais c'est également un combattant hors pair, un bon tacticien et un détective doué. Servez-vous en comme d'une force d'appoint pour les PJ qui manqueraient de muscles ou de cervelle… Il ne sait pas qui contacter à l'ambassade – ce qui lui sauvera sans doute la vie – et se sent un peu isolé. Il n'hésitera pas à engager les PJ comme « extras » s'ils lui paraissent suffisamment compétents.

Les assassins

Espérance Trenner a envoyé cinq hommes à lui fouiller la chambre d'hôtel de Thelma. Ils n'y ont pas trouvé grand-chose. Leur prochaine démarche sera sans doute une petite visite à l'hôpital, déguisés en infirmiers. Ils emmèneront une petite dose de sérum de vérité et selon toute probabilité, Thelma parlera. Puis ils la tueront. Rien de spectaculaire, simplement une délicate pression sur la trachée artère... Pour les médecins, le décès sera consécutif au choc. Il n'y aura ni enquête ni autopsie.

Munis d'une description relativement précise d'au moins un ou deux PJ, ils commenceront leur enquête. Il ne leur faudra pas longtemps pour les trouver... Ils tentent en priorité de récupérer le disque. Accessoirement, s'ils ont la sensation que les PJ en savent trop, ils tenteront de les faire disparaître. Ils possèdent de fausses cartes les accréditant comme « Yeux ». Leur premier essai sera un bluff sur le thème : « Police. Où est le sac ? Donnez-le immédiatement ! » S'ils pensent que c'est nécessaire, ils peuvent embarquer les PJ dans une fourgonnette, destination « le commissariat » (autrement dit un immeuble désaffecté, excellent cadre pour une course-poursuite avec fusillade).

Si ça ne suffit pas, ils en référeront à Trenner, qui leur adjoindra des renforts et fera de son mieux pour les supprimer (bombe dans leur véhicule, tireur embusqué, faux rendez-vous, bref toute la panoplie habituelle).

A noter : il est difficile de les distinguer des vrais policiers. Par la suite, des PJ trop nerveux pourraient bien faire la confusion et abattre un authentique Œil...

On peut arriver à en prendre un vivant, ou à les filer. Interrogés sans ménagement, ils avouent travailler pour Espérance Trenner — ou plus précisément pour Taize. Ce sont des minables, des marginaux qui vivent de petits boulots et de Charité Pour Tous (l'équivalent de notre chômage). Actuellement, ils font du démarchage électoral, collent des affiches... et de temps en temps, se font de l'argent de poche en travaillant pour un quelconque caïd. Ils n'aiment pas particulièrement jouer les assassins (et pourraient flancher au mauvais moment). Ils n'ont rien à voir avec les attentats, et pensent tout à fait sincèrement que c'est « un complot des monstres de l'espace ».

Espérance Trenner

Il vit sur Fils, à une heure de vol hyperluminique. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, le teint couperosé et l'air d'un bon vivant — ce qui ne l'empêche pas de se montrer d'une piété agressive et de multiplier les dons à l'Église. Il n'est pas à ses bureaux. Il reste chez lui, très occupé à faire jouer ses contacts parmi les personnalités proches de Taize. Il a l'espoir, de moins en moins chimérique, d'être Dimanche aux côtés de Spirisanti. Il n'appréciera pas que les PJ viennent se mettre en travers de ses plans. Sa force de frappe se limite aux assassins. Si cela ne suffit pas, il demandera à Deryen de faire quelque chose, voir ci-dessus. Discuter avec lui est possible.

Les comptes de ses sociétés sont un puzzle qui fera les délices d'un comptable. Ils recèlent suffisamment d'irrégularités pour le faire condamner à une longue, longue Pénitence (autrement dit les travaux forcés). Il a aussi une vie privée pleine de perversions plus ou moins répugnantes. N'importe quel maître chanteur qui prendrait la peine de le surveiller pendant quelques semaines obtiendrait assez d'informations pour pouvoir ensuite vivre de ses rentes jusqu'à la fin de ses jours. Deryen le tient ainsi, d'ailleurs.

Trenner expliquera qu'il a été contacté un beau jour par un syender qui lui a proposé de l'aider à parvenir au pouvoir, moyennant des « services futurs » qu'il n'a pas précisé. Il a accepté, en pensant aux pactes avec le Diable (« et si ce n'est pas le Malin, je suis prêt à parier que c'est l'Entité A »). Il sait à quoi s'en tenir quant aux attentats. Même s'il ne sait pas avec précision qui et où sont les terroristes, il peut le deviner : le syender lui a demandé de faire aménager une cache dans l'usine de retraitement des déchets toxiques du quartier ouest de Capitale. Il ne pourrait pas identifier le syender (« pour moi, ces créatures se ressemblent toutes »), mais il a un numéro de visiphone. Découvrir qu'il s'agit du numéro personnel de Deryen Hrto ne sera qu'une formalité.

Les attentats

Toile de fond de l'action, ils peuvent servir à la relancer en cas de temps mort. Si les joueurs décident de s'y intéresser de près, à vous de placer des indices à votre convenance... ou de ne pas en placer.

• **Deuxième attentat :** quelques heures après le premier. Sa Sainteté ordonne une messe des morts à la Cathédrale, en mémoire des victimes. La cérémonie sera télévisée. Au dernier moment, il décide de ne pas la célébrer lui-même et confie la tâche à un de ses Evêques. La bombe explose au moment du *Dies Irae*. Soixante morts, dont l'Evêque. Quelques heures après, les médias annoncent que l'explosif utilisé est d'origine non-humaine, et plus précisément rr'erh. (Ces derniers sont une race galactique belliqueuse qui a évolué à partir de tortues géantes. Ils se montrent particulièrement hostiles aux Cryans, essentiellement parce que la durée de vie ridiculement brève des Humains leur a déjà fait oublier l'holocauste, alors que pour eux, il ne s'est écoulé que trois générations depuis.) Une enquête intelligemment menée montrera que les terroristes se sont introduits dans la sacristie par les égouts, qu'ils ont subtilisé des vêtements ecclésiastiques et neutralisé les gardes ; ce qui signifie que ce sont des combattants professionnels.



• **Troisième attentat :** à l'un des terminaux d'embarquement pour le spatioport orbital. Cent cinquante morts. La bombe était dans une valise « oubliée » devant un comptoir. Quelques heures plus tard, un communiqué revendique l'attentat. Il est assez confus, mais semble authentique. Les psychologues spécialisés affirment que son style est « typiquement non-Humain ». La planète entière subit une crise de paranoïa antiattentats. L'accès à tous les lieux publics est surveillé. On commence à regarder bizarrement les non-Humains dans les rues. Taize grimpe très vite dans les sondages, qui la créditent d'au moins deux Dimanches après les élections...

• **Quatrième attentat :** tard dans la nuit, explosion d'une bombe dans une artère du centre ville. Une seule victime : un rr'erh, appartenant au personnel diplomatique de leur légation. Il semble qu'il se soit fait sauter en réglant la minuterie de l'engin. La presse cite des « sources bien informées » selon lesquelles il s'agissait d'un espion. Les rr'erhs affirment de leur côté qu'ils étaient sans nouvelles de lui depuis la veille (il a été attiré dans un piège par Deryen Hrto, drogué et abandonné dans une voiture avec la bombe). Echange de notes aigres-douces entre les Dimanches et le Conseil des Clans de rr'erh.

• **Cinquième attentat :** Spirisanti, qui depuis quelque jours est sur toutes les antennes et clame haut et fort qu'il s'agit « d'une nouvelle forme de guerre concoctée par les monstres d'outre-ciel », se fait tirer dessus en plein meeting. Il est légèrement blessé, le tireur profite de la confusion pour disparaître. Sans lien avec les précédents, ce n'est qu'une tentative de Spirisanti pour se faire de la publicité — tentative remarquablement réussie d'ailleurs, la cote de Taize crève le plafond.

Les terroristes

Une dizaine de professionnels compétents, bien à l'abri dans une usine souterraine de retraitement des déchets toxiques. (En surface, c'est un parc. Les Cryans accordent beaucoup d'attention à l'écologie. La nature est un don de Dieu qu'il convient de ménager.) Dessous, c'est un enfer. Des entrelacs de tuyauteries qui semblent plonger jusqu'aux enfers, des cuves pleines de résidus industriels abominablement nocifs ; bref, un magnifique terrain pour une partie de cache-cache avec une bande de tueurs professionnels bien armés. (Au fait, il leur reste une cinquantaine de kilos d'explosifs. Ils s'en sont servis pour miner l'usine. Nuage toxique à prévoir, si les PJ ne font pas leur travail.) Pris, ils reconnaissent avoir été engagés par Deryen.

Deryen Hrto

Quand les PJ se présentent à l'ambassade avec l'intention de lui demander de s'expliquer, ils ont la désagréable surprise d'apprendre qu'il a demandé un congé de deux mois. Il est parti le matin même pour le spatioport orbital.

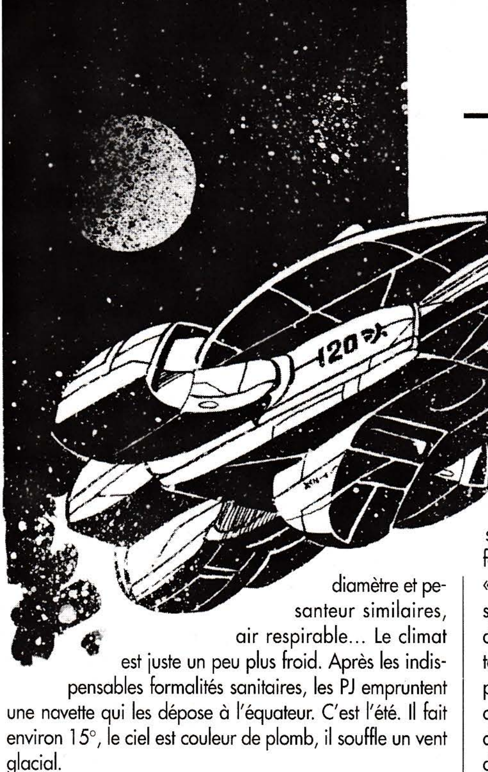
Une perquisition chez lui ne révèle rien.



Au spatioport, tout ce que peut dire l'employé de service est que Deryen est parti à bord de son yacht (une petite enquête leur apprendra que c'est un appareil capable de très longs trajets...). Grâce à une recherche plus approfondie et le don de quelques crédits aux employés concernés, on apprend que sa destination prévue était tout simplement son système natal, syender — à plusieurs journées de route en hyperespace. Il doit être possible de communiquer avec l'astroport de Syender II (seul monde habité du système) et de se faire confirmer l'arrivée du navire. Mais envoyer des messages par radiohyperlumineuse coûte malheureusement fort cher... Justement, un long-courrier orchidien en partance doit faire escale à syender II...

Qu'ils soient à son bord ou dans leur propre vaisseau, les PJ devraient profiter de l'occasion pour se renseigner sur leur destination. Les banques de données galactiques ne sont malheureusement pas très fournies. Les syender sont une race félinoïde, possédant une civilisation hautement évoluée et une histoire sensiblement plus longue que celle des Terriens. Ils se sont joints de bon gré à la Société galactique voici quelques siècles. Politiquement, ils pratiquent une forme de démocratie directe terriblement complexe. Comme toutes les races ayant évoluées à partir de carnivores purs, les Syenders ont une propension marquée à la violence — ils n'ont pas connu de guerre civile depuis longtemps, mais forment d'excellents soldats.

Syender II est une planète relativement proche de la Terre :



diamètre et pesanteur similaires, air respirable... Le climat est juste un peu plus froid. Après les indispensables formalités sanitaires, les PJ empruntent une navette qui les dépose à l'équateur. C'est l'été. Il fait environ 15°, le ciel est couleur de plomb, il souffle un vent glacial.

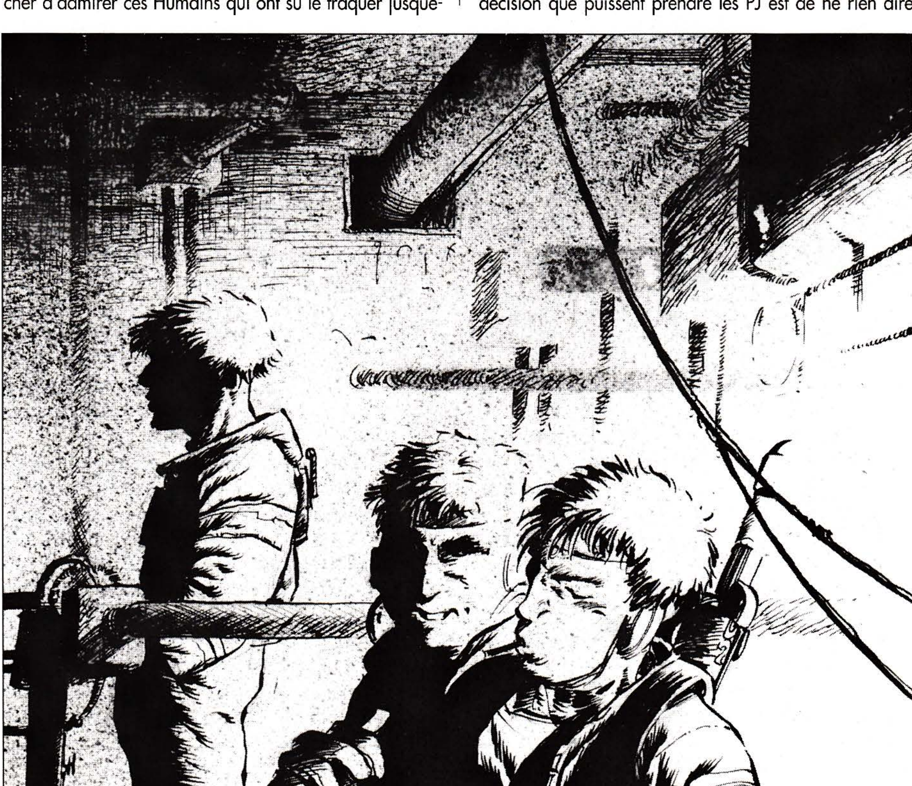
Les PJ n'auront pas beaucoup de mal à trouver la résidence de Deryen. Les Syenders sont courtois et obligeants, et la plupart parlent le galactique. En fait, ils seraient parfaits, s'ils n'avaient pas tous l'air de se préparer à reprendre le rôle de la Bête dans un remake moderne du célèbre classique préspatial de Jean Cocteau. Deryen s'est installé quelques centaines de kilomètres plus haut, dans ce que les Syenders ont baptisé le Pays des Vents Hurlants. Il porte malheureusement bien son nom... La résidence de Deryen est creusée dans un éperon rocheux qui domine un océan perpétuellement en furie. Il y a une piste d'atterrissage, mais se poser sans casse relève de l'exploit pour un pilote non habitué. A l'arrivée, ils sont poliment priés de déposer les armes par une douzaine de gardebots armés d'étourdisseurs. Cette formalité remplie, on les introduit auprès du maître des lieux.

La rencontre sera un moment particulièrement difficile. Deryen reste sur ses gardes, mais il ne peut pas s'empêcher d'admirer ces Humains qui ont su le traquer jusque-là. Souvenez-vous que c'est un diplomate : il ne proférera jamais de vrai mensonge, mais il joue admirablement des omissions et des demi-vérités (entre autres choses, il peut leur laisser entendre qu'il agissait sur ordre de son gouvernement et qu'en insistant, les PJ risquent de déclencher une guerre galactique). S'il comprend qu'il ne pourra pas s'en débarrasser, il les conduira dans les fondations de sa demeure, une vaste caverne située juste au niveau de la mer, fermée par un champ de force. Le spectacle des vagues est terrifiant, lui le trouve « apaisant ». Au centre de la caverne, un petit vaisseau spatial. Il leur fera visiter, leur montrera les corps momifiés des premiers Cryans (l'hibernation n'a pas réussi) et surtout, leur montrera les documents. Des films 3D, tournés par des amateurs. Ils montrent tous la même chose : des créatures semblables aux momies du vaisseau massacrées dans des conditions abominables. La plus grande partie du commentaire est intelligible, excepté deux discours de Sa Sainteté, prononcés en latin — ce sont des appels au génocide. Deryen laisse les PJ se forger une opinion. Il fera de son mieux pour les convaincre de le laisser continuer selon son plan, mais il est prêt à écouter les PJ s'ils ont d'autres idées. S'ils lui paraissent impossibles à convaincre, il décide à regret de les garder prisonniers jusqu'à ce que tout soit fini. Si la captivité s'éternise sans tentative d'évasion, vous pouvez faire intervenir un petit commando des SR Cryans, désireux de liquider discrètement le « fauteur de troubles », avec ou sans l'accord du gouvernement syender... Ils pourraient également intervenir pour animer un peu les choses si les PJ parvenaient trop vite à un accord avec Deryen.

Conclusion

En supposant que les Cryans soient gens de bon sens et que jamais ils ne portent Taize au pouvoir, la meilleure décision que puissent prendre les PJ est de ne rien dire. Les documents seront remis au Parlement cryan discrètement. On les « découvrira » dans quelques années, quand cela servira les intérêts de la Traînée, ou du Sacerdoce, ou de la plate-forme au pouvoir...

Mais si les Cryans ne sont pas raisonnables ? Si Taize obtient suffisamment de voix pour peser sur toutes les décisions importantes ? Les documents seront-ils plus à leur place entre les mains de la Société galactique (au risque de voir ses membres les plus excités réclamer une nouvelle fois le châtiment, avec une chance d'être entendus), des Avantistes ou d'un autre groupe politique cryan (qui pourrait en faire un bon instrument de propagande), ou tout simplement des PJ (qui, peu concernés par tout cela, pourraient tout simplement les vendre au gouvernement le plus offrant) ?



Galerie Simulacres

• Assassins

Corps ◊ 6, Instincts ≋ 5, Cœur ♥ 4, Esprit ✳ 3, Perception ◁ 1, Action ➠ 3, Désir ♨ 4, Résistance ■ 2, Minéral ♧ 0, Végétal ♣ 0, Animal ♘ 1, Humain ↑ 1, Mécanique ⊖ 2, Puissance 1, Rapidité 2, Précision 1. *Talents :* Lasers, Falsification.

• Terroristes
(et membres des divers services secrets)

Corps ◊ 5, Instincts ≋ 5, Cœur ♥ 2, Esprit ✳ 6, Perception ◁ 4, Action ➠ 2, Désir ♨ 2, Résistance ■ 2, Minéral ♧ 0, Végétal ♣ 0, Animal ♘ 0, Humain ↑ 1, Mécanique ⊖ 1, Puissance 2, Rapidité 2, Précision 2. *Talents :* Démolition, Lasers, Armes blanches, Etourdisseur.

• Espérance Trenner
(tartuffe - presque - triomphant)

Corps ◊ 4, Instincts ≋ 6, Cœur ♥ 2, Esprit ✳ 6, Perception ◁ 3, Action ➠ 1, Désir ♨ 4, Résistance ■ 2, Minéral ♧ 1, Végétal ♣ 1, Animal ♘ 1, Humain ↑ 2, Mécanique ⊖ 1, Puissance 1, Rapidité 0, Précision 0. *Talents :* Corruption, Falsification.

• Deryen Hrto

Corps ◊ 4, Instincts ≋ 5, Cœur ♥ 5, Esprit ✳ 6, Perception ◁ 2, Action ➠ 2, Désir ♨ 2, Résistance ■ 2, Minéral ♧ 2, Végétal ♣ 0, Animal ♘ 0, Syender ↑ 1, Mécanique ⊖ 1, Puissance 2, Rapidité 1, Précision 1. *Talents :* Combat à mains nues, Etourdisseur, Mensonge.

Galerie Star Wars

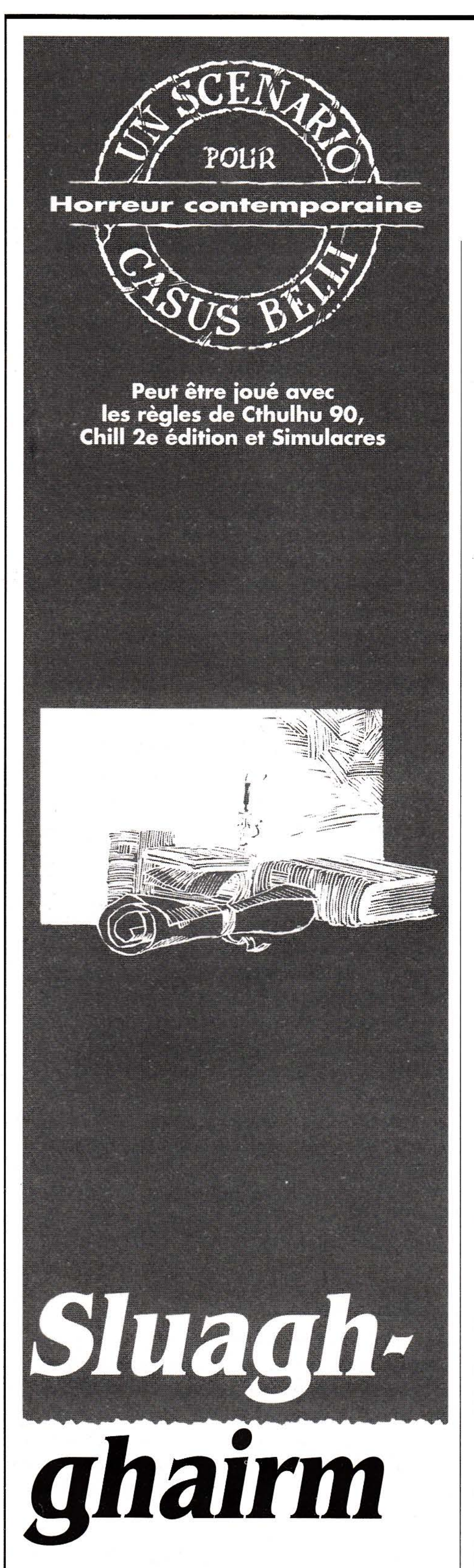
• Assassins. DEX 4D SAV 2D MEC 3D PER 2D VIG 5D TEC 3D Blaster 4D+1 Escroquerie 4D

• Terroristes. DEX 4D SAV 2D MEC 2D PER 4D VIG 4D TEC 2D Blaster 4D+1 Armes blanches 4D+1 Démolition 4D

• Espérance Trenner. DEX 3D SAV 5D MEC 3D PER 3D VIG 3D+1 TEC 2D Illégalité 6D Escroquerie 4D

• Deryen Hrto. DEX 3D SAV 4D MEC 3D PER 3D VIG 4D TEC 3D Escroquerie 4D Combat mains nues 4D+1

scénario
Tristan Lhomme
illustration
Var Anda



Sluagh-ghairm

Sluagh-ghairm : « cri de guerre » en gaélique ancien, étymologie du mot slogan.

L'action de ce scénario, prévu pour 4 à 5 personnages novices, se déroule entièrement à Paris à notre époque. Il n'a pas été écrit pour un système particulier mais peut être utilisé avec plusieurs.

Un vieux fou, une affiche comme bien d'autres, un quai désert : des éléments bien banals, le début d'une course contre la montre. Rien n'est vrai... mais tout est possible !

Paris, un vendredi soir, aujourd'hui

Les PJ reviennent d'une fête entre amis et attendent tranquillement la dernière rame de métro en se remémorant les meilleurs moments de la soirée. Hormis leur présence et leurs paroles, le quai est désert et silencieux.

Un vieil homme, débraillé, mal rasé et hirsute surgit alors ; bientôt suivi par deux étranges personnages, des sicaires (voir la galerie des PNJ). Le vieil homme dépasse les PJ et se dirige vers une des grandes affiches qui tapissent le quai. Comme il commence à la déchirer, les deux sicaires se jettent sur lui et le poignarde sans sourciller.

Les PJ seront sans doute sous le choc, d'autant plus que les sicaires, le poignard sanglant à la main, se retournent maintenant vers eux.

La rame entre alors dans la station, les deux tueurs repoussent les PJ en les menaçant de leurs armes et attendent le dernier moment pour monter dans le wagon, empêchant ainsi les PJ de les suivre.

La rame s'éloigne et le silence règne à nouveau dans la station, les personnages sont seuls sur le quai, à quelques mètres du vieil homme mourant et, pour parachever leur désarroi, ils viennent de rater le dernier métro...



Le vieux fou

Le vieillard n'est pas mort, il tient convulsivement un bout de l'affiche dans sa main ensanglantée. Il agrippe le premier PJ qui se penche sur lui et lui tient ces propos entrecoupés de gémissements : « Il ne faut pas qu'ils réussissent... Ils attendent derrière, comme des charognards... Il ne faut pas qu'ils réussissent... Allez chez moi, là vous comprendrez tout... Je vous en prie, allez y... »

Il expire, les yeux rivés sur l'affiche. Sur lui, les PJ trouvent un trousseau de clefs et un portefeuille.

Beaucoup d'événements au cours de l'Histoire ont été dus au hasard, à des grains de sable. La présence des personnages sur ce quai de métro, à ce moment précis, est l'un de ces grains de sable. A ce stade, les PJ sont libres de ne pas s'intéresser à cette histoire qui, après tout, ne les concerne pas personnellement.

La curiosité, l'attrait du mystère peuvent les conduire à visiter l'appartement du vieil homme et de là mettre le doigt dans l'engrenage. Mais si les PJ refusent de s'engager dans cette affaire par peur des problèmes, ce sont les problèmes qui viendront aux PJ, le MJ y veillera (voir « La traque »). Les personnages se retrouveront alors dans la même situation qu'au début de cette histoire mais ils auront perdu du temps et peut-être que des éléments leur feront défaut.

Une affiche banale

« *Le* (date du mercredi suivant), *vous mourrez tous... de peur !* » proclame le bandeau de l'affiche que le vieux fou voulait arracher. Cette affiche est celle d'un film d'horreur au titre ringard : *La Prophétie*. L'illustration, rouge écarlate, représente un mælström de sang dans lequel sont entraînés des idéogrammes étranges. De l'eau suinte du bas de l'affiche, de l'eau de mer...

La campagne d'affichage a commencé voilà près de deux semaines et maintenant des stations entières du métro sont

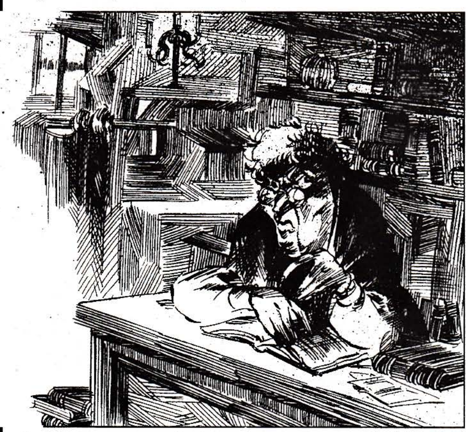
couvertes de ces affiches. Complétant le matraquage publicitaire, la bande-annonce du film *La Prophétie* commence à inonder les petits écrans, à partir du samedi soir, aux heures de grande écoute.
Le spot de trente secondes montre un puits noir vu de haut, le mælström de sang entraînant les idéogrammes monte vers la surface et remplit l'écran tout en tournoyant, les idéogrammes eux restant fixes. Une voix off sépulcrale répète alors le texte du bandeau de l'affiche et se perd dans un ricanement sardonique.

L'appartement du vieux fou

Dès que la police aura connaissance de l'identité du mort, elle se rendra chez lui pour enquêter. Les PJ n'ont donc que peu de temps pour mener leurs propres investigations.
Le vieux fou habitait un petit appartement vétuste dans un immeuble délabré, près de la gare de l'est. La seule fenêtre est une lucarne qui donne sur la trouée des voies de chemin de fer. Une lumière électrique jaunâtre éclaire un lit défait où se pelotonnent deux chats, deux valises servant à ranger les maigres effets du mort ainsi qu'une étagère couvrant tout un mur et bourrée de vieux bouquins.
En fouillant, les PJ font plusieurs découvertes. Dans une boîte à chaussures, sous le lit, se trouve un revolver d'ordonnance avec une dizaine de cartouches. Et, dans l'étagère, parmi les bouquins d'ésotérisme, de mythologie et d'occultisme, est glissé un cahier de quelques pages qui contient le texte manuscrit de la prophétie (voir encadré), une adresse dans le Quartier latin, les dessins des idéogrammes de l'affiche, le croquis d'un sicaire type, et la date du mercredi suivant entouré de rouge.

L'adresse du Quartier latin

Les PJ sont les seuls à être au courant de la prophétie, ils sont le dernier espoir de notre monde. Encore faut-il qu'ils en prennent conscience.
L'adresse dans le carnet correspond à une librairie spécialisée dans l'ésotérisme et l'occultisme : une petite boutique où règne la pénombre, à la vitrine décorée de pendules et de bijoux en cuivre, et aux murs couverts d'étagères remplies de volumes poussiéreux.



La libraire, une vieille femme maniaque, veille farouchement sur ses livres, lorgnant par-dessus l'épaule des clients pour voir s'ils n'abîment pas les ouvrages. C'est une amie du vieillard du métro. Interrogée sur la prophétie, elle renverra les PJ à un livre sur les civilisations préhumaines, livre que le vieux fou lui avait acheté il y a quelque temps et qui doit se trouver encore dans son appartement. Ils y trouveront les informations suivantes : il y a très longtemps, la Terre n'était qu'un vaste océan dans les profondeurs duquel régnait une race puissante, guidée par un être dont le nom même fait trembler. Des cités innombrables tapissaient les plaines abyssales comme nos villes recouvrent aujourd'hui les terres émergées. On ne sait pourquoi, cette race disparut un jour, aussi mystérieusement qu'elle était apparue. Des rumeurs prétendent qu'il subsiste une de ses cités, au nom imprononçable, au plus profond des mers et qu'elle est habitée. Mais ce ne sont que des rumeurs...
Il est dit aussi que cette race reviendrait pour reprendre le contrôle de la Terre. Cette prophétie parle de leur retour.
Quant aux idéogrammes, la libraire ne peut rien dire à leur sujet, ils lui sont totalement inconnus. Le vieux fou les lui avait déjà montrés et d'après lui il s'agissait de signes magiques. Mais de quelle nature ?...
Forts de ces renseignements sentant fort le roman de gare, les PJ quittent la libraire, dont les heures sont comptées. Le lundi, elle sera morte (voir l'entrefilet n° 1).

Les premiers éléments de l'enquête

Comment les PJ vont-ils remonter la filière ? Suivre les sicaires dans le métro ne mènera à rien : ceux qui y sont y resteront jusqu'au dernier instant. De jour, ils parcourent les lignes de métro ; de nuit, ils déambulent de station en station en marchant le long des voies. Les PJ choisissant de les filer seront témoins d'un massacre sauvage (voir l'entrefilet n° 2).
Les PJ peuvent interroger la presse de cinéma au sujet du film. Hormis l'affiche et la bande-annonce, il n'est fait mention nulle part de ce film qui d'ailleurs n'existe pas. La presse spécialisée se perd en conjectures et les distributeurs pensent tous que c'est un concurrent qui s'occupe de la commercialisation. Un journaliste qui s'était penché sur la question n'est pas réapparu depuis plus d'une semaine. Il s'intéressait à l'agence de pub.
C'est là la seule manière de procéder : enquêter sur l'imprimerie et l'agence de pub responsable des affiches et de la bande-annonce. Les PJ peuvent trouver leurs adresses respectives sur les affiches, le long du côté vertical gauche.
L'imprimerie a brûlé il y a une semaine, patron et employés sont morts dans l'incendie.
L'agence de pub, au nom obscur de « Sluagh-ghairm », est la même pour l'affiche et la bande-annonce. Mais à l'adresse indiquée, dans le 18e arrondissement, dans une cour derrière un restaurant africain, il n'y a qu'un local vide et inoccupé depuis des mois. En revanche des lettres à l'adresse de l'agence de pub sont régulièrement glissées dans la boîte aux lettres. En fait l'agence sert de « boîte aux lettres » : une adresse bidon servant de paravent. Il n'y a rien là que des factures, des candidatures spontanées et des prospectus.
Chaque dimanche soir, un sicaire en moto vient chercher le courrier. Ce dimanche soir-là, le sicaire passe comme à l'accoutumée et pour la dernière fois. Filé par les PJ, il les mène jusqu'au repaire de la bande : un pavillon d'un étage de la banlieue nord, isolé, tapi dans un petit parc ceint de hauts murs hérissés de tessons de bouteille, et où aboient des « chiens méchants ».

Le repaire de la secte du Grand Retour

Le grand prêtre et ses fanatiques se sont établis ici pour organiser le retour de l'ancienne race. Le rez-de-chaussée du pavillon a des allures de décor de film d'horreur. Des colonnes de marbre portent des lampes à huile qui constituent l'unique éclairage du pavillon, celui-ci ne disposant pas de l'électricité (en voir la raison dans « La secte du Grand Retour »). Il y a aussi des statues de créatures horribles et d'êtres innommables et de nombreuses vasques d'eau de mer. Et bien sûr un autel sacrificatoire. C'est là que finissent les jeunes filles disparues (entrefilet n° 3). Dès que l'une d'elles est amenée dans le pavillon, elle est enchaînée à l'autel et attend, parfois pendant des jours, d'être immolée.
Au-dessus de l'autel, suspendu au plafond par des chaînes, trône l'imposant original de l'affiche du métro. La toile fait la même taille que l'affiche, soit trois mètres sur quatre. De l'eau de mer coule à profusion du bas du tableau et ruisselle sur l'autel avant de se perdre dans les égouts via un puits, fermé par une grille rouillée, situé devant l'autel. Détruire ou tout du moins lacérer l'original arrête net l'écoulement de l'eau.
Les pièces du premier étage sont des dortoirs pour les initiés et le grand prêtre.
La cave sert de prison, les « importuns » et les corps des sacrifiées y sont oubliés. Elle abrite actuellement un seul pensionnaire vivant : Hervé Jouan, le journaliste, rendu fou par des jours de promiscuité avec une dizaine de cadavres et les terribles extrémités auxquelles la faim l'a conduit...
Trois chiens et deux sicaires sillonnent le parc, une douzaine d'initiés et le grand prêtre se trouvent dans le pavillon. Seuls les sicaires sont armés.

La Prophétie

Tous connaîtront le jour et l'heure de leur mort,
Tous connaîtront le jour et l'heure du Retour,
Tous le sauront mais personne n'y ajoutera foi,
Ainsi la Prophétie pourra s'accomplir
et nous serons de retour.
Treize seront appelés
et tous viendront de leur plein gré,
Treize boiront la liqueur de l'appel,
Treize sera le nombre des premiers sacrifiés,
Ainsi la Prophétie pourra s'accomplir
et nous serons de retour.
Tous ont oublié,
Tous ont baissé leur garde,
Tous ont perdu les clefs,
C'est pour cela que la Prophétie
pourra s'accomplir et que nous serons de retour.
Pour toujours.

L'assaut...

Même si les PJ ne veulent pas se battre, ils y seront contraints par les sectateurs qu'ils rencontreront lors de leur incursion dans le pavillon. Les sicaires sont les adversaires les plus redoutables, les initiés sont moins dangereux mais ils se battront jusqu'à la mort. Aucun d'eux ne se rendra, contrairement au grand prêtre qui n'opposera aucune résistance. Il ira même jusqu'à les narguer : « Il est trop tard ! Vous ne pouvez plus rien empêcher... »
Si les PJ veulent « faire parler » le grand prêtre, il leur révélera sa véritable puissance et s'enfuira en brisant tout sur son passage y compris portes et grilles. Si les PJ tentent de le tuer, il fera le mort. Si les PJ le laissent attaché et appellent anonymement la police, celle-ci ne trouvera qu'un pavillon en proie aux flammes ; le grand prêtre s'étant enfui en effaçant les preuves éventuelles.

... ou la planque

Personne ne mettra le nez dehors ni ne quittera le pavillon avant le mardi soir, date à laquelle le grand prêtre et deux sicaires se rendront à l'avant-première (voir « L'avant-première »).

La traque

Si l'assaut a été donné au pavillon, les PJ ont alors gagné une bataille, d'ailleurs inutile, mais pas la guerre. Loin de là, car le bain de sang n'a rien réglé et maintenant le grand prêtre va prendre l'initiative grâce à ses pouvoirs magiques et ses sicaires. Au cours d'un rituel épuisant qu'il ne pourra effectuer qu'une fois, il « repère » les PJ que lui ou ses sicaires ont vus. Les tueurs, un par PJ, file alors leurs victimes, prêts à frapper au moment opportun : une porte cochère, un quai de métro bondé, un parking désert, une file d'attente dans un fast food, etc.

C'est la période la plus dangereuse pour les PJ. Ils ont l'impression d'avoir réglé le problème alors qu'il n'en est rien. Les sicaires sont sur leurs traces. Les jeunes filles ne sont pas les « Treize » de la prophétie. La menace n'est pas écartée.

L'apocalypse est pour demain

Les PJ seront sans doute désemparés à cette étape de l'aventure. Il leur faut réfléchir au fait que la prophétie est présentée comme un film et un film digne de ce nom offre une avant-première à la presse, généralement la veille au soir de la sortie sur les écrans, soit le mardi soir. Les journalistes du milieu cinématographique sont contactés par téléphone le mardi matin. Devant le mystère qui entoure ce « film », ils acceptent tous de venir à l'avant-première.

Le grand prêtre les prévient néanmoins que le nombre de places est limité. Seuls les treize premiers arrivés seront autorisés à voir le film…

Les journalistes contactés sont plus que réticents à dévoiler le lieu de l'avant-première. Les plus secs refusent carrément ; certains autres, plus malins, induisent les PJ en erreur. Finalement, les PJ obtiendront le précieux renseignement d'un journaliste que les films d'horreur rebutent et qui n'a aucun désir de « perdre » une soirée…

L'avant-première de la dernière chance

La projection du film a lieu dans un petit cinéma des Champs - Élysées loué pour l'occasion. Prévenus suffisamment à temps, les PJ peuvent assister à une séance de l'après-midi et se cacher dans les toilettes, le couloir de la sortie, etc. Dans le cas contraire, forcer l'issue de la sortie est le seul moyen. Encore faut-il se débarrasser du sicaire qui monte la garde devant.

A l'heure dite, les invités commencent à arriver. Ils entrent de leur plein gré et acceptent volontiers la coupe de cocktail qu'une charmante hôtesse louée pour l'occasion leur tend innocemment. Un à un, ils prennent place dans la salle. Lorsque le quatorzième invité se présente, il est refoulé par les deux sicaires postés à l'entrée. Tout est en place. La projection commence.

D'un puits profond, vu de haut, monte un mælström de sang qui emplit bientôt l'écran. Un à un les idéogrammes prennent place sur l'écran. Les treize invités, comme envoûtés, entonnent une mélopée étrange qui s'enfle à chaque seconde.

Le grand prêtre, depuis la cabine du projectionniste, savoure son succès. Deux sicaires gardent l'entrée du cinéma, un troisième la sortie de secours et les autres veillent sur les affiches, dans le métro.

Les PJ doivent arrêter la projection avant que le dernier idéogramme soit apparu. Sinon il sera réellement trop tard…

Le Retour

Le dernier idéogramme prend place et rien ne se passe. Les journalistes retrouvent leurs esprits et quittent la salle en criant au canular. En effet après cette courte séquence l'écran redevient blanc, le film s'arrête là. Le mercredi, à l'aube, des milliards de tonnes d'eau se déversent par les affiches.

Et, tandis que les dernières terres émergées sont irrémédiablement englouties, IL revient.

LA SECTE DU GRAND RETOUR

La genèse

La secte du Grand Retour est une secte comme il en existe beaucoup d'autres : une communauté fermée, en dehors de la vie, où des jeunes à la dérive pensent trouver protection et aide ; un lieu où ils s'aliènent insensiblement.

Tout commença une nuit, voilà plus d'un an, quand plusieurs personnes, dont le vieil homme du métro, jouèrent à l'apprenti sorcier. Récitant une vieille formule magique près d'une mare, ils eurent la surprise de voir apparaître du néant un être humanoïde à la peau écailleuse. Est-ce la formule qui le fit venir ? Ou n'était-ce là qu'une coïncidence ? Toujours est-il que l'être se jeta sur les témoins pour les mettre en pièces. Seul le vieil homme parvint à s'enfuir. L'esprit ébranlé, le poids de la mort de ses amis sur la conscience, il voua dès lors son temps à un seul but : détruire l'être qu'il avait contribué à amener sur Terre.

La secte du Grand Retour, association loi 1901, fut fondée peu après cet épisode. Ecumant les cités du nord de Paris, le grand prêtre recruta un à un les membres de sa secte, choisissant exclusivement des hommes jeunes et robustes ; les filles étant réservées aux sacrifices d'initiation (voir« les initiés »).

Les sicaires

Chaque nouveau venu, au cours des premières séances, doit coiffer un casque de walkman et écouter en continu une étrange litanie. Bien que celle-ci soit atonale et vrille les oreilles, les novices ne peuvent rapidement plus s'en passer. Après quelques semaines, leur cerveau est totalement lavé de toute humanité. Et si leur corps est encore humain, leur esprit est déjà « différent ». Ils sont devenus des sicaires.

Pour eux, tuer pour le grand dessein est une des épreuves initiatiques. Ils ont trois missions :

— protéger le repaire de la secte.

— patrouiller dans le métro pour protéger les affiches du film d'éventuels « vandales », comme le vieil homme et les taggeurs.

— éliminer tous les gêneurs potentiels, tels le vieux fou, les taggeurs, la libraire et les PJ.

Les sicaires sont en contact permanent avec le grand prêtre grâce au walkman qui véhicule les ordres, des ordres donnés en continu dans une langue inconnue, sorte de litanie discordante qui soumet les oreilles à rude épreuve. Les sicaires ont souvent des filets de sang qui leur coulent des pavillons.

Les sicaires portent des lunettes noires pour cacher leurs yeux, à la pupille fendue comme celle des chats. Les lunettes sont plus pratiques que des lentilles colorées, mais un MJ inspiré pourrait, en préférant les lentilles, faire une mauvaise surprise à ses joueurs ou simplement augmenter leur degré de paranoïa…



Les initiés

Quand un sicaire le mérite, il devient initié au cours d'une cérémonie culminant par un sacrifice humain. Le grand prêtre égorge la victime sur l'autel, et donne le cœur encore battant au nouvel initié pour qu'il le dévore.

Une initiation doit avoir lieu le dimanche à minuit, Myriam V. en est l'« invitée ».

Les initiés portent les stigmates de leur dévotion. Leur aspect se modifie peu à peu pour ressembler finalement aux statues du rez-de-chaussée. La dizaine d'initiés présents dans le pavillon représentent toutes les étapes de cette transformation : mains et pieds palmés, ouïes à peine ouvertes, oreilles vestigiales, écailles parsemant le corps, yeux à la pupille fendue, dents acérées et coupantes comme un rasoir, ongles mués en griffes, etc.

Le grand prêtre

C'est un homme d'une quarantaine d'années, à la silhouette mince, toujours bien habillé, à la voix mielleuse, aux yeux perçants et au sempiternel sourire à peine marqué. Malgré son allure tranquille et le fait qu'il ne porte pas d'arme, c'est l'adversaire le plus dangereux, même si on met de côté ses pouvoirs magiques. Sa force est colossale et il est virtuellement invincible. Seule l'électricité peut le blesser.

Entrefilet n° 1

Meurtre au Quartier latin

Une libraire est retrouvée morte, poignardée, dans sa boutique. La mort a dû avoir lieu peu après 15 heures. Des témoins ont aperçu un homme, lunettes noires et walkman, sortir de la boutique peu avant la découverte du corps.

Entrefilet n° 3

Mystérieuses disparitions en série

La jeune Myriam V. est la douzième jeune fille à disparaître dans la banlieue nord depuis deux semaines. L'enquête piétine.

Entrefilet n° 2

Carnage dans le métro

Quatre jeunes taggeurs massacrés à coups de couteaux par des inconnus alors qu'ils bombaient les affiches d'une station de métro.

(La photo accompagnant le texte montre les corps au pied d'une affiche du film La Prophétie).

CARACTÉRITIQUES POUR L'APPEL DE CTHULHU

Vous l'avez tous compris, il s'agit du retour du susnommé. Les affiches sont des portes astrales reliées à une planète aquatique lointaine, monde d'origine des Profonds. Le grand prêtre est un Profond dont les pouvoirs magiques lui permettent, entre autres, de prendre apparence humaine. Bien que métamorphosé, il garde une force prodigieuse due aux fortes pressions régnant dans les plaines abyssales océaniques, la possibilité de respirer sous l'eau et un amour immodéré pour le sushi.

Note générale. Tous les sectateurs, le grand prêtre y compris, sont excessivement sensibles à l'électricité. Les sicaires et les initiés s'écroulent au moindre choc électrique de bonne puissance (une simple pile de 1,5 volt ne suffit pas!); quant au grand prêtre, chaque attaque électrique lui occasionne 1d6+2 points de dommage.

- Les sicaires. FOR 14 CON 15 SIZ 13 HP 14. Dommages additionnels +1d4. Couteau 60% Combat mains nues 60% Entendre 05% Trouver objet caché 60% Filature 75% Se cacher 75% Mouvement silencieux 50%
- Les initiés. FOR 12 CON 12 SIZ 11 HP 11. Combat mains nues 50% Griffes/dents (pour certains) 50% Entendre 25% Trouver objet caché 30% Se cacher 20% Mouvement silencieux 20%
- Le grand prêtre. FOR 34 CON 17 SIZ 16 HP 16. Dommages additionnels +2d6. Combat mains nues 75% Lutte 50% Entendre 70% Trouver objet caché 70% Se cacher 30% Mouvement silencieux 30%

CARACTÉRISTIQUES POUR CHILL 2

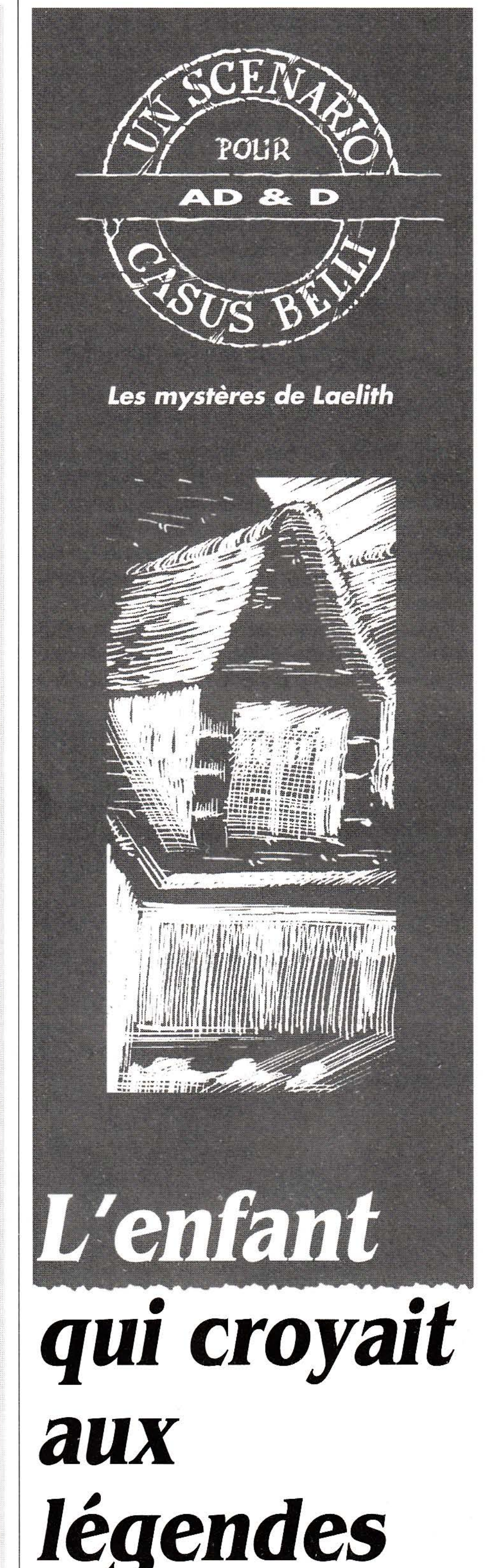
- Chien: AGL 45, DEX n/a, PCN 40, END 60, FOR 15, VOL 25. ATT 135%, Strike rank 0, Blessures 4, Effroi 0, Mouvement T 40m; E 1,5m.
- Sicaire: AGL 50, DEX 50, PCN 60, PER 30, END 60, FOR 50. ATT 170% (poignard), Strike rank 4, Blessures 25, Effroi -15. Type: serviteur Classe: C. Un choc électrique provoque 25 blessures.
- Initié: AGL 40, DEX 45, PCN 60, PER 30, END 60, FOR 40. ATT 140% (griffes), Strike rank 5, Blessures 20, Effroi -30. Type: serviteur Classe: C CVM: 85. Disciplines: Darken, Telekinesis. Un choc électrique provoque 20 blessures.
- Grand prêtre: AGL 80, DEX 60, PCN 90, PER 70, END 120, FOR 120. ATT 290% (g), Strike rank 4, Blessures 80, Effroi -30. Type: maître Classe: C CVM: 125. Disciplines: Apper dead (self), Blind, Change self, Feat of Strength, Raise of vaves, Slam, Sleep, Wound. Un choc électrique provoque 10 blessures.

CARACTÉRISTIQUES POUR SIMULACRES

Aucune adaptation n'est nécessaire, utilisez les règles standard.

- Les sicaires sont des PNJ Moyens.
- Le grand prêtre: Corps ◊ 7, Instincts ≋ 5, Cœur ♥ 1, Esprit ✳ 5, Perception ◁ 2, Action ➠ 3, Désir 🔥 4, Résistance ■ 4. Points de vie: 40, mais tout choc électrique lui en fait perdre 15.

scénario
Pierre Lejoyeux
illustration
Var Anda



L'enfant qui croyait aux légendes

Les statistiques sont formelles : 60 % des aventuriers sont affligés du syndrome de Pleuthr. En d'autres termes, ils sont tourmentés par la question suivante : « Suis-je un véritable héros ou un simple traîneur de rapière ? » Ce scénario, conçu pour un groupe d'aventuriers de niveau 5 environ, devrait permettre de répondre à cette obsédante question.



To be or not to be a hero ? Est-ce votre problème ?

Enlèvement

Laelith, à l'aube. Les aventuriers parcourent les rues du quartier des pêcheurs, rendues glissantes par la brume matinale. Le corps las mais l'esprit joyeux, nos amis s'en reviennent d'une virée nocturne particulièrement réussie. Soudain, des cris apeurés retentissent devant eux. A une centaine de mètres de là, un enfant est aux prises avec trois malfrats de la pire espèce dont l'intention semble être de le fourrer dans un grand sac en toile. A n'en pas douter, il s'agit là de trafiquants d'esclaves ! Les aventuriers n'auront pas à accomplir de grands exploits pour délivrer la malheureuse victime. A leur approche, les coupe-jarrets détalent sans demander leur reste, et finissent par s'évanouir dans les ruelles voisines.

L'enfant que les aventuriers viennent de sauver est un jeune garçon d'une douzaine d'années, au corps frêle mais au regard intense et passionné. Les esclavagistes mis en fuite, le jeune garçon, apparemment très las, s'appuie contre une porte et s'apprête à répondre aux questions de ses sauveurs. A ce moment-là, celle-ci se dérobe dans son dos et l'enfant disparaît, comme aspiré, à l'intérieur de la maison. Simultanément, les volets du premier étage s'entrouvent, et plusieurs pots de chambre (dont le possesseur, manifestement, ignore que les cerises ne se dégustent pas vertes) sont déversés sur la tête des aventuriers. Après cette attaque aussi rapide que malodorante, porte et volets se referment avec d'inquiétants bruits de verrous…

La rue est restée déserte tout au long de cette soudaine agression, et les aventuriers se retrouvent seuls face à l'étrange maison. Il y a fort à parier que, leur orgueil ayant été atteint, ils vont chercher à débrouiller cette affaire au plus vite. S'ils tergiversent trop, signalez-leur que la maison retentit de cris d'épouvante, dont l'auteur est très certainement l'enfant. Cette motivation supplémentaire pourrait les pousser à agir.

La porte de la maison est barrée de l'intérieur (donc difficile à défoncer), mais un voleur habile peut forcer l'un des volets du premier étage (jet de grimper puis sous 3 x la Dex pour forcer).

L'intérieur de la maison est vide, ou presque. Bien que, vue de l'extérieur, la maison semble posséder un étage, elle est en fait dépourvue de plancher d'étage, ressemblant ainsi à une grange de ferme. Elle ne contient aucun meuble, et seuls des pans de murs effondrés témoignent qu'elle fut, jadis, habitée.

Attaque surprise

Au moment où les aventuriers s'apprêtent à pénétrer dans la maison, un groupe d'une dizaine de mercenaires surgit au coin de la rue. Ils ont plutôt fière allure, arborant de magnifiques tenues de combat et brandissant des armes de belle facture. Apercevant les aventuriers, ils se précipitent sur eux en poussant des cris de guerre à faire frémir un black pudding.

Les « Mercenaires » : CA 8 PdV 9 D 1-6 (épées courtes)

Cette attaque a un aspect plutôt théâtral (mais elle n'en est pas moins effrayante), et les mercenaires ne cherchent pas à blesser ceux qu'ils pensent être leurs complices (voir plus loin). Néanmoins, quand le premier sang est versé,

ils donneront quelques coups avant de battre en retraite et de disparaître dans les ruelles voisines.
Note : ces fiers combattants ont été payés par Narghil (voir plus loin) afin d'intervenir au moment de l'enlèvement de son fils. Mais ils ont pris un peu de retard à la taverne du Joyeux Roulier, et sont arrivés sur les lieux alors que les aventuriers venaient de mettre en fuite les faux esclavagistes.
Une fois débarrassés des gêneurs, les aventuriers vont pouvoir s'intéresser de plus près à la mystérieuse maison... Celle-ci est entièrement déserte, et la seule chose un peu remarquable que l'on puisse y trouver est l'entrée d'un puits, situé au centre de ce qui devrait être la cuisine. Pour accéder à l'intérieur, il suffit de soulever la lourde plaque de bronze qui recouvre la margelle. D'ailleurs un morceau de tissu provenant de la chemise de l'enfant est coincé entre la margelle et la plaque et incite à prendre cette direction.

Promenade souterraine

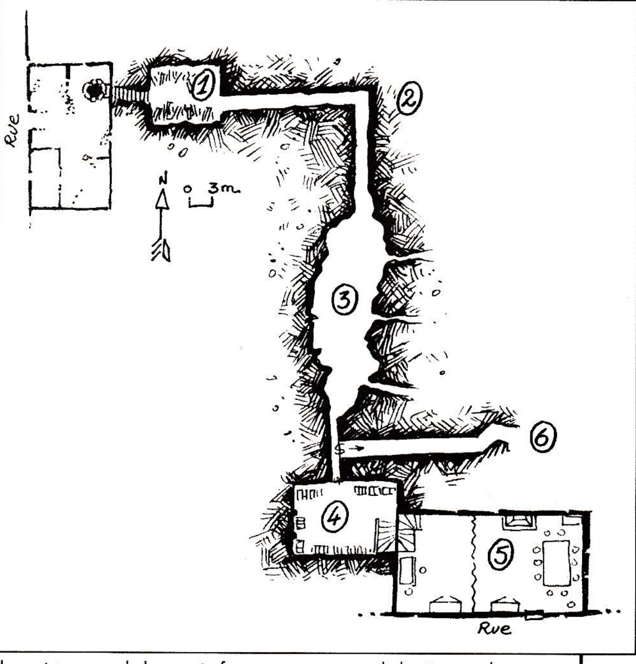
La plaque une fois écartée, les aventuriers constatent que le puits n'est pas très profond : 6 m environ. Il débouche dans une petite salle taillée dans le roc, qui devait servir de cellier ou de cave. (Consulter le plan)
1 – Cette salle est encombrée d'une multitude d'objets hors d'usage, pour la plupart en bois largement décomposés. Le désordre et l'odeur de moisi qui y règnent permettent à six zombis de passer inaperçus. Ils attaqueront par surprise, au moment où le premier aventurier posera le pied dans la pièce.

Les zombis : CA 8 DdV 2 PdV 15
D1-6 (bâtons, tessons de bouteille)

Une fois les mort-vivants anéantis, les aventuriers pourront examiner la pièce, qui ne contient aucun objet de valeur. Un couloir assez étroit s'enfonce vers l'est (c'est-à-dire en direction du lac d'Altalith).
2 – A cet endroit, le couloir fait un coude à angle droit. Au détour du coude se dresse une haute silhouette spectrale. Elle a les traits d'un chevalier décharné, auréolé d'une lueur inquiétante. Il s'agit d'une illusion lancée par le ravisseur de l'enfant, et elle dure encore une trentaine de minutes. Elle est inoffensive, et seulement destinée à ralentir d'éventuels poursuivants. Il suffit d'un contact physique (peau humaine) pour la faire disparaître.
3 – Le couloir s'élargit et débouche dans une pièce assez large, sentant fortement la chair brûlée. De petits passages disposés en rayons s'enfoncent dans les ténèbres. Sur le sol gisent deux masses informes, totalement carbonisées. C'est l'antre de plusieurs araignées. Le ravisseur a réussi à passer en brûlant deux d'entre elles mais la troisième est partie chercher du renfort, qui arrive justement quand débarquent les aventuriers.

Les araignées : CA 6 DdV 3 PdV 20/18/15/15
D 1-6 (+ jet de protection contre Sommeil ou endormi pour 1d6 tours)

4 – Les aventuriers débouchent dans une cave. Un nain pourra grommeler que l'ouverture entre le couloir et la cave est très récente. Cette pièce est assez bien fournie en bouteilles de toutes sortes, et de nombreux articles y sont rangés de manière ordonnée. Un escalier mène vraisemblablement à un rez-de-chaussée.
5 – Cette pièce plongée dans l'obscurité, est partagée en deux par un lourd rideau de velours. Dès que les aventuriers se sont approchés du rideau, celui-ci est tiré violemment sur le côté et une fanfare entonne un hymne allègre (jet sous 5 x la Constitution pour ne pas perdre contenance).
De l'autre côté du rideau se tiennent une vingtaine de personnes, habillées comme pour une fête. Elles aspergent les aventuriers de confettis tout en clamant : « Joyeux anniversaire Toryll ! » Au centre des fêtards se tient un colosse barbu, habillé comme un prince. Il crie ses vœux plus fort que tout le monde, tout en cherchant, du côté des aventuriers, quelqu'un qui est manifestement absent...
6 – Omfer s'est enfui par ce passage qui débouche sur les docks.



Triste anniversaire

Narghil est un riche marchand de Laelith. Veuf, il a reporté toute son affection sur son fils, Toryll. Ce dernier est un adolescent malingre, au tempérament romanesque. Il vit dans un monde imaginaire, dont il est le principal héros. Aussi, en guise de cadeau d'anniversaire, son père lui a-t-il offert une « vraie-fausse » aventure. Pour cela, il a loué les services de comédiens sans emploi. Une partie de ceux-ci, déguisés en esclavagistes, devaient tenter d'enlever l'enfant tandis que le reste du groupe devait apparaître au moment critique et, suite à un combat épique, sauver Toryll. Un retour à la charge des esclavagistes aurait forcé les « sauveurs » à s'enfuir par les souterrains qu'ont emprunté les aventuriers (la maison appartient à Narghil), à affronter l'illusion créée par un mage ami de Narghil (les araignées, bien sûr, n'étaient pas au programme), puis à déboucher dans la cave où se trouvaient assemblés tous les invités...



Un long moment de tumulte plus tard, Narghil envoie des domestiques parcourir le souterrain et demande aux aventuriers de l'accompagner. Si certains sont blessés, il demandera à son médecin de les panser (1d4). Narghil est flanqué de Raful Ostergo, son bras droit ; un homme maigre et nerveux, aux cheveux rares, vêtu de vêtements coûteux.
Narghil, qui n'a pas l'habitude de faire traîner les transactions, propose aux aventuriers de passer à son service et de rechercher son fils. « Je n'ai aucune confiance dans la police de cette ville, davantage préoccupée de prendre l'argent des contribuables que de venir à leur aide. Vous recevrez chacun une gratification de 50 PO par semaine de recherche, et une prime de 500 PO lorsque vous aurez retrouvé mon fils vivant. Cette prime sera doublée si vous ramenez l'instigateur de cette affaire. »
Raful émettra alors quelques réserves sur la capacité des aventuriers à accomplir cette mission, et proposera de faire appel à des fouineurs expérimentés. « Les agissements d'amateurs malhabiles peuvent mettre la vie de Toryll en danger... »
Mais Narghil maintiendra sa proposition. Si, malgré les insinuations perfides de Raful, les aventuriers refusent la mission, faites-leur néanmoins subir l'attaque des hommes de Marell Gaulitz (voir plus loin). Peut-être alors changeront-ils d'avis ?...
Si les aventuriers sont astucieux, ils demanderont à Narghil la liste des personnes qui étaient au courant du projet de la « vraie-fausse » aventure et de l'existence du souterrain. Outre Narghil lui-même, ces personnes sont au nombre de trois :
— Raful Ostergo. Narghil n'a aucun secret pour son bras droit, très compétent dans le domaine des affaires. Raful a son propre hôtel particulier à proximité du temple de l'Oiseau de Feu.
— Marell Gaulitz. Jeune homme d'une trentaine d'années, plutôt bien fait de sa personne. Coureur de jupons impénitent et grand amateur de jeux. C'est le neveu de Narghil, et il loge dans l'hôtel de son oncle.
— Khébar Stamord. Chef de la troupe de comédiens désargentés qui ont participé à la mise en scène de l'enlèvement. Khébar loge présentement à l'auberge des Trois Plumeaux (Chaussée du Lac).
Narghil envoie Raful constater les résultats des recherches des domestiques dans le souterrain. Profitant alors de l'absence de son second, il déclare aux aventuriers : « Mon fils est gravement malade. S'il n'a pas pris ses médications d'ici cinq jours, il mourra. Je vous conjure donc de mener votre enquête avec intelligence et célérité. Si les autorités vous gênent, faites m'en part, j'en fais mon affaire. Je vous couvre pour toute action non criminelle qui permettrait de sauver Toryll. »
Si les aventuriers lui demandent qui veillait sur la santé de Toryll, il répondra : un sage nommé Omfer Fargish (Terrasse du Nuage). C'est lui qui est chargé de préparer les potions qui maintiennent Toryll en vie.

Aux Trois Plumeaux

Les fouilles dans le souterrain n'ayant rien donné, il est probable que les aventuriers vont rendre une petite visite à Khébar Stamord. C'est un homme de taille imposante, au visage vultueux. Quelle que soit l'heure à laquelle viendront les aventuriers ils le trouveront dans un état semi-éthylique. Ravagé par les excès d'alcool, et souffrant d'un début de surdité, Khébar a souvent du mal à comprendre ses interlocuteurs. En l'occurrence, il pensera que ceux-ci sont des mécènes venus lui rendre visite afin de financer sa nouvelle pièce : *Le bœuf qui danse sous la lune.* Il insistera donc pour présenter la totalité de sa troupe, montrer les ébauches de décors ainsi que le synopsis de l'histoire. Habitué à des scènes éloignées du public, Khébar a la fâcheuse habitude de rugir ses paroles, de les accompagner d'amples effets de manche (particulièrement dangereux avec une chope à la main...) et de déclamations d'alexandrins.
Juste avant que vos aventuriers ne craquent, Khébar aborde sa participation au projet de Narghil. Il a été payé une vingtaine de pièces d'or pour cette prestation costumée, dont l'exécution a pourtant laissé à désirer. En effet, les « mercenaires » qui devaient délivrer le jeune

garçon ont rencontré un ami des arts à la taverne du Joyeux Roulier. Celui-ci, admiratif devant les costumes de la troupe, a payé une série de tournées générales qui ont mis les « mercenaires » en retard. Le mécène inattendu était un homme de très petite taille enveloppé dans une cape sombre, et qui a toujours fait très attention à garder son visage dissimulé sous une capuche. Peut-être la patronne du Joyeux Roulier pourra-t-elle en dire plus ?

Au Joyeux Roulier

Cette taverne se trouve dans la Chaussée du Lac, à proximité du port. Malheureusement la patronne n'a pas prêté attention au mystérieux mécène. Dépités, nos amis s'en retournent quand un homme s'approche et s'adresse au plus charismatique d'entre eux : « Messire, je souhaiterai vous entretenir, vous et vos amis, d'une affaire importante vous concernant... » L'homme est de petite taille (un peu moins d'1,60 m) et porte un bandeau sur l'œil gauche. Il se présentera sous le nom de Lumbash Kanzel. « Je travaille pour un homme très important, qui est au courant de la mission que vous accomplissez. Voilà ce qu'il vous propose : abandonnez votre enquête sans intérêt et quittez la ville. Si vous acceptez, vous recevrez chacun la coquette somme de 200 PO. Intéressant, non ? »
Si les aventuriers choisissent de refuser et de passer l'homme à tabac (dans une ruelle peu passante proche de la taverne), il craquera assez vite et révélera qu'il travaille pour Marell Gaulitz. Ils obtiendront le même résultat s'ils feignent d'accepter et suivent discrètement Kanzel. En effet celui-ci, après avoir cherché à semer d'éventuels suiveurs (30 % de chances qu'il y parvienne, aucune s'il est filé par un voleur), retournera à l'hôtel de Narghil. Là, il sera possible d'apprendre que l'homme se nomme en fait Aber Tinkle, et qu'il est attaché au service de Gaulitz. Si les aventuriers passent voir Narghil dès ce moment, en demandant une confrontation, reportez-vous au paragraphe « Un si bon vin... ». S'ils acceptent la proposition de Kanzel, celui-ci leur donnera rendez-vous le soir même, dans la ruelle du Chat crevé (une petite rue à proximité des docks) afin de leur apporter l'argent.
Bien entendu, Kanzel n'a aucune intention de payer les aventuriers dans une autre monnaie que le coup de poignard. C'est pourquoi il a recruté une dizaine de malfrats qui se tiennent dissimulés dans l'ombre. Kanzel se tiendra bien en vue, au milieu de la ruelle, de manière à inspirer confiance aux aventuriers. Il participera lui-même (de la voix...) à l'assaut.

Les malfrats (voleurs N2) : CA 8 PdV 10 D1-4 (dagues)

Arrangez-vous pour que les aventuriers mettent la main sur Kanzel à l'issue de cette bagarre (au besoin, organisez une course-poursuite sur les docks et les bateaux à l'ancre...). Une fois rattrapé et copieusement corrigé, Kanzel racontera toute sa vie et révélera ce qu'il sait (à savoir que son maître a organisé l'enlèvement de Toryll afin de demander une forte rançon, et, accessoirement, de se débarrasser de l'héritier direct de Narghil).

Un si bon vin...

A présent qu'ils sont en possession de renseignements de première main, les aventuriers vont pouvoir se rendre chez Narghil et réclamer une confrontation avec Marell Gaulitz. Celui-ci ainsi que Kanzel seront convoqués par le maître de maison, qui fera également mander son fidèle Raful. En attendant ce dernier, il fait servir des rafraîchissements. Gaulitz semble nerveux. Une fois Raful installé, Narghil laisse la parole aux aventuriers qui devront le convaincre de la culpabilité de Gaulitz.
Celui-ci niera tout en bloc, et les aventuriers devront fournir des preuves (aveux écrits de Kanzel, comparution de malfrats, etc.). En tout état de cause, Kanzel finira par tout avouer avec la promesse formelle de ne pas être inquiété. Gaulitz, abandonné de son complice, se lèvera alors d'un air digne, avec l'intention visible de faire une déclaration fracassante... mais à peine a-t-il commencé à bredouiller quelques mots qu'il porte la main à sa gorge, vomit un flot de sang et s'abat sur le sol, mort. Son joli teint violacé indique qu'il vient d'être victime d'un empoisonnement.
Tandis que Narghil ordonne d'une voix blanche de fouiller la maison à la recherche d'un éventuel empoisonneur, des cris d'épouvante éclatent à l'étage supérieur. « Cela provient des appartements de Marell ! » s'exclame Raful. Entraînant les aventuriers à sa suite, il trottine jusqu'aux appartements de Gaulitz, croisant au passage une servante proche de l'hystérie : « La Mort est dans la chambre de m'sieur Gaulitz ! »
Pénétrant dans les appartements de l'ingrat neveu, les aventuriers découvrent une chambre en désordre dont la fenêtre grande ouverte donne sur les toits. Une forme vêtue de noir, à la manière d'un ninja, est en train d'enjamber la rambarde dans le but de s'enfuir. Lâchant deux shurikens dans la direction des arrivants, il se laisse coulisser à l'aide d'une corde jusqu'au toit d'une maison voisine et s'éloigne en bondissant de terrasse en terrasse.
Les aventuriers peuvent se lancer à la poursuite du ninja, mais celui-ci est d'une autre trempe que les malfrats de la ruelle du Chat crevé. Habile dans l'art du camouflage, souple et vif comme une anguille, il se faufile partout. Dès qu'il aura rejoint la rue, il se dirigera vers le port, sautera à l'eau et disparaîtra...

Le ninja (voleur N6) : CA 5 PdV 40
D 1-4 (shuriken) D 1-6+2 (épée courte « spéciale »)

Visiblement, la chambre de Gaulitz a été fouillée de fond en comble. Il est néanmoins possible de découvrir, dans la table de chevet, un message qui le désigne définitivement comme l'organisateur de l'enlèvement de Toryll.
« A Gaulitz, notre chef : salutations.
L'affaire tourne mal. Le gosse est mort hier. Il avait de la fièvre et n'a pas passé la nuit. Que faire à présent ? Je pense qu'on peut toujours demander une rançon et s'enfuir avec le butin.
signé : le faucon »
Cette nouvelle plonge Narghil dans l'affliction. Si les aventuriers ne cherchent pas plus loin, ils peuvent considérer que leur mission est terminée. Gaulitz, l'instigateur de l'enlèvement est mort, de même que l'enfant qui était sa victime. Ne reste plus en circulation que des bandits de seconde main. Qu'ils aillent se faire pendre ailleurs ! C'est en tout cas le raisonnement que Raful tient à un Narghil hébété. Et pourtant...

Des questions sans réponses...

En réfléchissant un peu, les aventuriers se rendront vite compte qu'il reste encore bien des zones d'ombre dans cette enquête où tout est allé très vite. En effet, on peut s'interroger sur les capacités de Gaulitz à organiser une opération d'une telle ampleur : le jeune dandy avait-il le pouvoir de commander aux zombis dissimulés dans le souterrain ? De plus, certains protagonistes restent non identifiés : le ninja ainsi que l'assassin de Gaulitz, par exemple...



Interroger Kanzel avant sa remise aux autorités permettra d'apprendre un détail intéressant. Il ignore tout d'un dénommé « Faucon » mais sait que son maître, dont il persiste à dire qu'il avait tout organisé, avait des alliés puissants. Il les rencontrait d'ailleurs régulièrement lors de réunions d'une secte religieuse. Pour avoir une fois suivi son maître par indiscrétion, il sait que de telles réunions se tiennent tous les trois ou quatre jours, dans une cave abandonnée située dans un hôtel particulier au 13, échelle des Grands Courtisans, près du temple du Nuage.
Les serviteurs de Gaulitz feront part de leur étonnement, en effet, malgré l'intrusion du ninja, rien ne semble avoir été dérobé dans la chambre... « Pourtant ces gaillards-là, y connaissent plutôt bien leur affaire, ouaip m'sieur ! »
Quelques instants plus tard, des gardes viennent s'emparer de Kanzel et l'emmènent en prison. Le serviteur félon n'y parviendra jamais. Une flèche tirée depuis les toits l'atteindra en plein cœur alors qu'il cheminait, encadré de deux gardes. On ne retrouvera pas trace du tireur,

mais des témoins parleront d'une ombre bondissant de toit en toit...

En planque

Dissimulés à l'ombre de portes cochères et d'arcs-boutants, les aventuriers vont assister, ce soir-là, à un curieux défilé de chaises à porteurs dans l'échelle des Grands Courtisans. Si la plupart pénètrent dans la cour de l'hôtel, où se déroule une fête costumée, quelques-unes s'arrêtent juste avant. En sortent des hommes vêtus et cagoulés de noir. Après un bref regard autour d'eux, ils empruntent une ruelle sombre et peu passante qui les mène au pied de la façade arrière de l'hôtel. Ces individus arrivent de manière espacée, de sorte qu'il est possible d'en maîtriser un et de prendre sa place. Les silhouettes se dirigent ensuite vers une lourde porte de bois, située en contrebas de la route, qui mène vraisemblablement à une cave. Deux individus armés y montent la garde et échangent quelques mots avec chaque homme masqué avant de le laisser entrer. Il y a au moins deux moyens de passer ce barrage : s'arranger pour arriver en même temps qu'un autre homme masqué et l'entendre chuchoter « le poulet est rôti », ou neutraliser les deux gardes et faire prendre leur place par deux aventuriers...



Les gardes (guerriers N1) : CA 8 PdV 6 D 1-6

Révélations intéressantes

Une fois dans la cave, l'aventurier téméraire se trouve au milieu d'un petit groupe d'une vingtaine de cagoulés, debout, face à une table où sont assises trois autres personnes aux visages masqués.

« Je constate que nous sommes au complet, dit une voix étrangement familière (jet sous 5 x Int pour reconnaître celle de Raful Ostergo). Nos affaires ont bien failli tourner à la catastrophe, mais fort heureusement il n'en a rien été, la seule personne qui pouvait nous nuire est morte, et j'ai fait placer dans sa chambre des documents qui l'accablent. Nous avons donc les mains libres pour l'instant, mais il ne faut pas traîner pour autant ! L'enfant est en de bonnes mains et nous n'attendons plus que l'avis de l'alchimiste pour lancer l'opération. Qu'en est-il de ce côté-là ? Il se tourne vers son voisin de droite qui prend alors la parole.

— J'ai acheté à un confrère de l'échelle des Philtres des graines de Parfinfort qui devraient le maintenir vivant le temps de l'opération. Je pense que nous partirons pour la Montagne dans un avenir très proche (un frisson parcourt l'assistance à cette annonce). Il lui faut le temps de rechercher la balance de Mishaar et de revenir.

— Mais sommes-nous sûrs qu'il survivra au péril de la Montagne ? demande l'un des assistants.

— Ce garçon n'est pas comme les autres, réplique l'alchimiste. Je le connais assez pour pouvoir l'affirmer. Et même si ce n'est pas le cas, il est lui-même assez persuadé de sa différence pour que notre plan fonctionne.

— Cette autopersuasion ne trompera pas ce qui garde la Montagne, objecte un autre assistant, et nous avons déjà englouti des sommes considérables dans cette affaire, sans compter les risques que nous courrons...

— Notre plan ne peut que réussir, coupe l'homme dont la voix ressemble à celle de Raful.

Cette remarque, prononcée d'un ton péremptoire, clôt la réunion. Les comploteurs regagnent leurs chaises à porteurs qui les mènent alors dans la cour de l'hôtel particulier. Il ne sera pas possible aux aventuriers de s'y infiltrer.

Investigations

Cette partie de l'enquête peut être rapidement menée.

Il n'existe que trois alchimistes dans l'échelle aux Philtres, et, pour peu que les aventuriers s'y prennent avec doigté, ils apprendront de l'un d'entre eux (un vieillard radoteur mais bien sympathique) que les graines de Parfinfort sont un puissant stimulant qui décuple les capacités physiques d'un individu durant un laps de temps assez court. Leur abus entraîne la mort dans d'effroyables douleurs. Il a précisément vendu de telles graines à un collègue de l'échelle des Sages Sagaces, Omfer Fargish. Ce nom devrait rappeler quelque chose aux aventuriers. En effet, il s'agit du médecin personnel de Toryll !

Toute recherche sur la balance de Mishaar doit être menée dans l'une des deux grandes bibliothèques de la Terrasse du Nuage. Après quelques tâtonnements, il est possible d'apprendre que cette balance appartenait jadis à un marchand nommé Mishaar. Cet objet bénéfique conférait une grande prospérité à toutes ses affaires, de sorte qu'il devint le commerçant le plus puissant du pays et, plus tard, le maître incontesté d'une oligarchie marchande qui dura près d'un demi-siècle. Mais, des héritiers l'utilisant à des fins mauvaises, le fantôme de Mishaar s'empara de la balance et l'emporta dans les entrailles de la Montagne des Héros. Cette montagne se trouve à une dizaine de journées de cheval au nord ouest de Laelith. Elle est facilement reconnaissable à sa forme pyramidale presque parfaite.

Alibis

Prévenu le soir même de la réunion que l'un des assistants a fait l'objet d'une agression, Omfer Fargish précipite les événements en se mettant aussitôt en route pour la Montagne des Héros. Toryll et une demi-douzaine de gardes l'accompagnent. Utilisant de bonnes montures, ils auront donc au minimum une bonne journée d'avance sur leurs poursuivants.

Du côté de Raful, il sera impossible de confondre le bras droit de Narghil. En effet, celui-ci prétend avoir passé la nuit avec sa maîtresse (alibi confirmé par celle-ci) et prend prétexte de cette accusation fallacieuse pour faire renvoyer les aventuriers par un Narghil qui n'est toujours pas sorti de son abattement.

De surcroît, si les aventuriers accusent directement Raful, celui-ci lancera à leurs trousses tout ce qu'il peut recruter de malfrats, de voleurs en rupture de guilde et d'assassins à la recherche de petits contrats. Ayant appris qu'Omfer est parti pour la Montagne, il tentera de donner le change en faisant croire aux aventuriers qu'il y a encore des choses à apprendre en ville. Pour cela, il rendra de nombreuses visites à des collègues marchands, et visitera quelques « originaux » de la Terrasse du Nuage qui auront tôt fait d'embrouiller les aventuriers si ceux-ci enquêtent après le passage de Raful. N'oubliez pas que celui-ci est un individu astucieux, plein de malice et de ressources, dont les relations ne sont pas négligeables...

La Montagne des Héros

Après un voyage agrémenté de multiples incidents (Raful a lancé une bande de brigands aux trousses des aventuriers dès qu'il a appris leur départ), nos amis arrivent en vue de la fameuse montagne et de la petite ville d'Héropolis.

Il existe trois auberges à Héropolis : *Le rendez-vous des Héros*, à la clientèle cosmopolite, *La Gamelle Prestigieuse de saint Robhal*, plutôt réservée aux gens d'église, et *La Quête Ultime*, dont les prix s'adressent à un clientèle fortunée (les tarifs sont dix fois supérieurs à la normale, mais toutes les fenêtres de l'établissement donnent sur le Passage des Héros).

La ville est parcourue par une foule bigarrée composée de nombreux archétypes d'aventuriers. Tout le monde connaît le Passage des Héros. Il s'agit d'une porte de

métal à double battants, haute d'une quinzaine de mètres. Devant cette porte se trouve la petite maisonnette de Kareuf Bulfro, le gardien de la Porte. Ses ancêtres ont occupé cette fonction depuis des générations et vraisemblablement, ses descendants feront de même. La tâche de Bulfro consiste à accueillir les candidats, à leur servir le « repas des héros », puis à leur faire passer les portes. Pour cela, il pose sa main sur l'un des battants, qui s'ouvre automatiquement. Il est remarquable que seul Bulfro puisse pousser cette porte. Nulle autre personne au monde, pas même le plus grand des mages, n'en a le pouvoir.
Héropolis est pelotonnée contre la face sud de la Montagne des Héros. Le nombre de ses habitants varie en permanence, en fonction des arrivages de visiteurs. Imrod Mallaghan, le gouverneur, a axé le développement de sa ville sur le mystère qui entoure la Montagne des Héros. Les curieux sont nombreux à venir jeter un œil sur les portes du Passage, et l'endroit n'a pas tardé à devenir un lieu d'attraction. Les habitants d'Héropolis ont pleinement su tirer parti de cet afflux de voyageurs. La légende de la Montagne des Héros est rappelée un peu partout en ville par des monuments, des inscriptions. Il est possible de rencontrer des « rescapés de la Montagne » (donc de véritables héros) à l'authenticité garantie, contre quelques pièces d'argent. De même, quelques affairistes astucieux ont restauré une ancienne galerie minière, sur la face nord-ouest de la montagne, et la font visiter aux curieux en mal de frissons, en prétendant qu'il s'agit d'une partie du fameux « dédale »... Bien entendu, de faux monstres et de fausses apparitions jalonnent le parcours.
Dressez de cette ville un tableau chamarré et haut en couleurs. On peut tout y rencontrer et (presque) tout y acheter. Les arnaqueurs sont légion, alors n'hésitez pas à embarquer les personnages dans des combines astucieuses. Il est probable que le célèbre Cugel se serait senti très à l'aise dans cette ville...
Il reste que la Montagne est bien là et que les Portes qui en défendent l'entrée ont de quoi impressionner les plus incrédules... Elles ne sont certainement pas de facture humaine, et personne n'en a franchi le seuil depuis une bonne année... à une exception près. Car la veille au soir, devant une foule immense et muette, Bulfro a servi le repas des héros à un adolescent malingre qui a ensuite passé les Portes. Toute la ville parle de cet événement, et les hypothèses vont bon train. Mais, de l'avis général, « le gamin a agi sur un coup de folie et ne reverra jamais le soleil... »
S'ils veulent retrouver Toryll, les aventuriers n'ont plus qu'à pénétrer à leur tour dans les entrailles de la Montagne des Héros, avec le risque que cela comporte. Mais auparavant, ils vont devoir affronter Fargish qui, posté à une fenêtre de La Quête Ultime les a aperçus alors qu'ils déambulaient près des portes. A vous de déterminer le moment cette attaque, mais n'oubliez pas que Fargish préfère agir avec discrétion...

Omfer Fargish
(mage N6) : CA 4 PdV 24 D 4-7 (dague +3)
Sorts en tête : Chill Touch (AD&D2, niv.1), Changement d'apparence, Projectile magique, Sommeil, Invisibilité, Toile d'araignée, Melf's acid arrow (AD&D2, niv.3), Tasha's Uncontrollable Hideous laughter (AD&D2, niv.2), Boule de feu, Protection contre les projectiles normaux.

Ses hommes de main (guerriers N3) : CA 6 PdV 20/20/20/15/15/15 D 1-8

Au coeur de la Montagne...

Une fois Omfer vaincu, les aventuriers peuvent, si le courage ne leur fait pas défaut, pénétrer dans la Montagne. Nul doute qu'ils sentiront un pincement au cœur lorsque, après avoir avalé le repas des héros, ils entendront les lourdes portes se refermer derrière eux...
A première vue, l'intérieur de la Montagne des Héros se présente sous la forme d'une succession de couloirs rectilignes et de salles désertes. Sans le savoir, les aventuriers sont entrés dans un domaine mystérieux, obéissant à des lois complexes et étranges ; dans cet endroit, vont se matérialiser toutes leurs angoisses. Ainsi, si l'un des aventuriers a peur des dragons noirs, il va obligatoirement en rencontrer un, en chair et en os ! Exploitez également les phobies de vos joueurs, s'ils ont l'habitude de les projeter dans leurs personnages (peur du vide, des araignées, etc.).
La Montagne ne contient d'autres créatures que celles que les aventuriers auront apportées avec eux ! Cela ne vous empêche pas de créer quelques obstacles naturels (éboulement, crevasse) qui feront appel au courage et à la cohésion du groupe. Si l'un des aventuriers fait preuve de bassesse, n'hésitez pas à lui faire rencontrer un adversaire aussi veule que lui. A l'intérieur de la Montagne des Héros, vous êtes seul maître de la topographie et des rencontres... A une exception...
Comme l'indique la légende, cet endroit est parcouru par les héros des temps passés, présents et à venir. Vos aventuriers vont donc y faire des rencontres... Relisez vos romans de fantasy et/ou de SF préférés et repérez les endroits où leurs héros se promènent sous terre. Au cours de ces moments et sans même le savoir, ces héros sont passés à l'intérieur de la Montagne. Ainsi, je vous conseille tout particulièrement de faire croiser à vos aventuriers Gandalf et ses huit compagnons dans la Moria, Fafhrd et le Souricier gris (lors d'une entrevue chez Nigauble), Conan le Barbare (dans la nouvelle *La Citadelle écarlate*) etc. ; mais attention : aucun contact n'est possible entre ces différents héros et les aventuriers. Chacun poursuit une quête qui lui est propre et appartient à un monde différent. Il sera par exemple impossible de serrer la pogne de Gandalf, car celui-ci ne se rendra pas compte de la présence de l'aventurier, et la main de l'admirateur n'étreindra que le vide !

«La Montagne des Héros: mythe ou légende?»

« Il est dit que dans cette montagne, errent en permanence les héros de tous les temps. On peut y faire des rencontres effroyables ou merveilleuses (...). Qui n'a jamais entendu parler de cette fabuleuse salle aux trésors recelant une multitude d'artefacts aussi divers que la balance de Mishaal ou la Cornemuse Soupirante de Bredel l'Asthmatique ?
Bien des individus se sont aventurés au-delà des Portes des Héros, et bien peu en sont revenus (et ceux-là, toujours pauvres en argent...). Car la loi de la Montagne est terrible : seuls les véritables héros peuvent en ressortir. Les autres, les gens du commun, sont appelés à y mourir dans d'atroces souffrances. Ce châtiment me paraît amplement justifié, bien qu'à la vérité j'ignore quel mystérieux critère permet de distinguer le héros de l'homme brave ou du lâche... »

Ermold le Noir

Où l'on retrouve Toryll...

La magie de la Montagne s'est exercée sur Toryll et son tempérament romanesque a fait surgir son lot de monstres mais le jeune garçon les a vaincus. Car la présence familière des héros de ses rêves d'enfant l'a investi et l'a aidé à combattre. Pourtant la fatigue et la surexcitation ont eu raison de lui et les aventuriers vont découvrir son corps brûlant de fièvre et inconscient. Il est temps de le ramener dans le monde civilisé ! Il suffit de refaire en sens inverse le chemin parcouru jusque-là pour retrouver les Portes. Mais le chemin du retour ne sera pas de tout repos ! Si Toryll sort de son évanouissement, il va provoquer l'apparition de multiples adversaires, parfois surprenants, qu'il va falloir combattre !
Les aventuriers retraverseront les Portes sous les acclamations de la population. Toryll, soigné par les prêtres du temple des Héros sera à même d'entreprendre le voyage de retour vers Laelith, où les aventuriers seront accueillis par un Narghil débordant de reconnaissance et ils pourront assister au supplice de l'affreux Raful...

L'histoire

La Confrérie Secrète des Marchands Mécontents, dont Raful est le grand maître rassemble une vingtaine de bourgeois qui se plaignent des taxes que leur impose le Roi-Dieu et de la récession du commerce en général. Ces aigris ont eu vent de l'existence, au sein d'un lieu dit « la Montagne des Héros » d'une salle au trésor enfermant de puissants artefacts, dont la balance de Mishaal. Mais aucun des boutiquiers ne se sentait l'âme d'un héros et ils n'osaient pas confier l'expédition à des aventuriers, de peur que ceux-ci gardent l'objet pour eux. L'affaire aurait pu en rester là sans l'arrivée de Fargish. Celui-ci, qui était au courant des réunions « secrètes » de la confrérie n'ignorait rien du dilemme. Or, en tant que médecin de Toryll, le mage avait réalisé secrètement quelques expériences qui l'avaient sidéré. Il en était arrivé à la conclusion que le tempérament anormalement romanesque de l'adolescent était dû au fait que celui-ci était une sorte de « miroir à sensations » reflétant par moment les aspirations fugaces et parfois contraires des héros des temps passés. Persuadé que ce don disparaîtrait au cours de l'adolescence, Fargish décida de l'utiliser au plus vite. Tandis qu'avec l'argent des marchands il terminait ses recherches sur la Montagne et préparait son expédition, il convint avec Raful d'un plan qui, même en cas d'enquête poussée, les maintiendrait à l'abri des investigations de la justice. C'est ainsi que fut utilisée la personnalité fragile de Gaulitz. Conseillé par Raful, ce dernier accepta d'investir des hommes et de l'argent dans le but d'enlever Toryll, et de le tuer. Ainsi, il deviendrait l'héritier de la fortune de Narghil... Lorsque Fargish emporta l'adolescent, Gaulitz fut persuadé que c'était pour le mettre à mort et ne chercha pas d'autre explication. Mais lorsque l'enquête débuta, il prit peur et tenta d'acheter les aventuriers. Mis au courant de ces malhabiles manœuvres, Raful fit servir du poison au jeune homme...
Pendant ce temps, Fargish préparait son expédition, dans laquelle Toryll l'accompagnait de bon cœur. En effet, l'adolescent avait l'esprit obnubilé par le mirage de la célèbre « Montagne des Héros » et il ne trouva rien d'étrange à ce que son médecin et Raful lui déclarent que son père lui avait permis d'accompagner Fargish dans ce voyage...
Mais bien entendu, le mage se moquait de la balance de Mishaal comme de son premier sortilège. Son but était d'envoyer Toryll jusqu'à cette mystérieuse salle aux trésors et de lui en rapporter les artefacts les plus merveilleux.
Mais, cette salle, existe-t-elle vraiment ?
En tout cas, les aventuriers ne pourront l'affirmer : s'ils ne l'ont pas trouvée, c'est probablement parce qu'ils n'ont pas tourné au bon endroit. Nul doute qu'ils y reviendront...

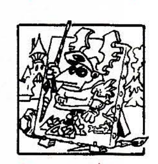
scénario
Denis Beck
plan
DGx
illustration
Var Anda

Shadowrun

Technologie et Magie

A l'occasion de la sortie de la version française de Shadowrun, faisons le point sur ce jeu étrange qui mêle magie et super technologie. Ce genre de métissage entre médiéval-fantastique traditionnel et science-fiction pure et dure n'est pas toujours bien accueilli. Il faut bien reconnaître que les précédents essais en la matière n'ont pas souvent été couronné de succès. Voyons ensemble si FASA et Hexagonal ont eu raison de relever le défi.

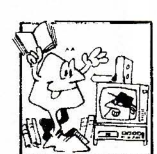
A qui s'adresse ce jeu ?



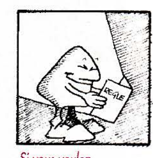
Si vous aimez les jeux oniriques, baroques.



Si vous aimez le mélange des genres.



Si vous aimez le genre cyberpunk.



Si vous voulez des règles claires.

L'Éveil

Tout commença le 24 décembre 2011 avec l'apparition au-dessus du mont Fuji du grand dragon Ryumyo. Ce fut selon les Sages la fin de notre univers et le commencement de ce qu'ils appelèrent le Sixième Monde. Ce fut l'Éveil.

Dès 2009 une tension grandissante avait provoqué des troubles graves. Les Indiens d'Amérique du Nord s'étaient levés en masse contre le pouvoir blanc qui les opprimait. En même temps qu'une épidémie éclatait, le Vitas (ou vista en français), tuant le quart de la population mondiale.

C'est aussi à cette époque que l'on recensa les premiers cas des mutations génétiques qui produisirent des humains « différents » que l'on surnomma elfes. L'année 2011 fut l'Année du chaos.

Ces phénomènes traduisaient en fait le retour sur Terre des puissances magiques qui s'étaient effacées jadis au profit de la science. Le cercle était bouclé, le cycle recommençait. Les Indiens surent utiliser ces forces et usèrent alors de puissantes sorcelleries. Les États-Unis se disloquèrent et sombrèrent dans la guerre civile. En 2018 le Président fut finalement obligé de reconnaître la souveraineté des Natifs et leur céder les deux tiers du territoire qu'il avait gouverné.

Un équilibre fragile s'était instauré...

Nous sommes maintenant en 2050, date de départ pour toutes les aventures, dans un monde déchiré, en pleine métamorphose. Les métahumains (elfes, nains, trolls et orques) sont devenus des citoyens comme les autres, avec leurs revendications et leur culture. Les magiciens font partie intégrante de la société et de la vie quotidienne, et les créatures « éveillées » comme les dragons, les vampires, les licornes ou les sasquachs sont sorties de la légende pour devenir réalité.

C'est dans cet univers très particulier que Shadowrun vous propose d'évoluer. Évidemment on pourra reprocher aux auteurs ces notions d'elfes et d'orques, un peu déplacées dans un cadre SF et si vous n'aimez pas le mélange des genres le jeu ne vous plaira guère. Mais en même temps il faut reconnaître que cette idée de « grand cycle », de retour de la magie dans un monde qui ne s'y est pas préparé, est vraiment séduisante et excitante pour le meneur de jeu mais aussi pour les joueurs qui vont découvrir une nouvelle et surprenante réalité. Imaginez la richesse (et peut-être aussi le désordre) d'un jeu où l'on rencontre des sorciers, des yakuzas, des tueurs high-tech, des multinationales (appelées plus couramment corporations) tyranniques et des créatures mythiques ! Tout est possible.

A la base, le background de Shadowrun est tout de même typiquement cyberpunk (voir à ce sujet l'article consacré à ce genre de la SF dans CB n° 56) et très inspiré (jusque dans les termes employés) par les œuvres de William Gibson. On y retrouve également une ambiance à la *Blade Runner* qui n'est pas pour déplaire. D'ailleurs il n'est pas difficile de supprimer tous les éléments fantastiques pour obtenir un excellent jeu cyberpunk, supérieur à mon avis, de par sa conception soignée, aux autres systèmes actuellement sur le marché.

Mais ne considérer que cet aspect des choses c'est, je crois, se limiter inutilement et se priver d'un réel plaisir.

La cité enclavée

Les scénarios de Shadowrun sont tous censés se dérouler aux U.S.A. et plus particulièrement à Seattle, ville située sur la côte nord-ouest. En 2050, elle se trouve enclavée au sein du Conseil Saliah Sidhe, une nation indienne composée d'une mosaïque de tribus dont certaines elfes et orques. Malgré cela Seattle fait toujours partie des États-Unis d'Amérique et du Canada (UCAS), survivants de l'ancienne union. C'est une cité de quelques trois millions d'habitants, gigantesque, polluée, cosmopolite et animée.

On utilise pour la désigner le terme de Métropolex (abréviation de complexe métropolitain). Elle accueille des corporations parmi les plus puissantes du monde, une université célèbre pour ses chaires de magie, de puissants gangs du Yakuza et de la Maffia, mais aussi les individus les plus extraordinaires : les shadowrunners, c'est-à-dire... les personnages que vous allez incarner.

Dans Shadowrun les « aventuriers » ont un statut spécial. Ce sont des gens expérimentés, prêts à tout, et toujours partants pour défier les puissants.

Au départ les auteurs conseillent de choisir un archétype (une sorte de personnage prégénéré, et représentant un individu moyen dans la spécialité choisie). On peut ainsi incarner un samouraï des rues (mercenaire urbain ou tueur professionnel), un chaman (traitant avec les esprits naturels), un mage, un decker (pirate informatique) ou encore un interfacé (pilote branché sur son engin)... On peut également modifier un archétype pour le personnaliser ou en créer un entièrement nouveau.

On peut trouver ce système un peu rigide mais cela permet de commencer à jouer très rapidement et d'initier facilement des débutants (d'ailleurs le jeu et les scénarios déjà parus sont conçus pour être utilisés même par des néophytes). A priori je ne suis pas pour ce genre de système et de « prétirage » mais je dois reconnaître que pour ce jeu précisément, cela marche bien et sans inconvénients majeurs.

Technologie futuriste

Ce qui classe Shadowrun dans le courant cyberpunk, ce sont les nouvelles technologies qui y sont présentées et qui forment le cœur de nombreux scénarios. On retrouve bien sûr le fameux concept de l'interfaçage homme/ordinateur : en 2050 tous les systèmes informatiques sont branchés sur le même réseau, la Matrice, et échangent ainsi très rapidement ce qui est devenu la plus grande des richesses, l'information. Pour accéder plus facilement à ses champs de données, les pirates du futur ont développé des consoles cybernétiques qui permettent d'interconnecter le système nerveux humain à la machine. Ainsi les deckers dirigent leurs programmes non plus par l'intermédiaire d'un clavier mais par la pensée. Ils évoluent dans l'univers synthétique de la Matrice en es-

FICHE TECHNIQUE

Thème : cyberpunk et magie dans un monde futuriste.
Auteurs : Bob Charette, Paul Hume & Tom Dowd.
Traduction : Michel Serrat et LizKer.
Editeur de la V.F. : Hexagonal.
Forme : livre cartonné de 234 pages dont 32 pages en couleurs pour les personnages archétypes et les métacréatures.
Prix : environ 180 F.

sayant d'éviter les G.L.A.C.E. (Générateur de Logiciels Anti-Intrusion par Contre-mesures Eléctroniques), les terribles systèmes de défense des bases de données.
Sur le plan ludique chaque intrusion dans la Matrice se joue comme un mini scénario, plein de rebondissements et de dangers. C'est à la fois un des avantages et des défauts du jeu, car si ces épisodes sont passionnants, ils sont aussi longs à jouer, et comme ils n'impliquent généralement qu'un ou deux joueurs, les autres doivent attendre patiemment pendant ce temps. Il est donc préférable de réduire ces passes informatiques au minimum, en essayant toutefois de ne pas léser les personnages deckers.
Une autre forme de technologie est accessible à tous : la cybernétique. En 2050, il est possible de greffer dans le corps humain de nouveaux organes artificiels, des membres synthétiques plus efficients, des microprocesseurs ou des câblages nerveux qui permettent de réagir deux à trois fois plus vite qu'un humain normal. Les seuls personnages limités pour ce genre de progrès sont les magiciens : l'alliance entre magie et technologie se fait très mal.
Tout cela est très bien géré dans le jeu : les implants ne donnent pas une trop grande puissance aux personnages et ont souvent des contreparties gênantes. De plus ils sont extrêmement chers et difficiles à mettre en place, ce qui limite leur utilisation (on est loin de certains délires de Cyberpunk – le jeu de rôle). Les auteurs ont fait un travail précis, réaliste et sans défaut majeur. Il en est de même pour tous les autres « gadgets » high-tech habituels : armes, systèmes de surveillance ou de communication, véhicules... tous clairement présentés avec de nombreuses illustrations. Un modèle du genre.

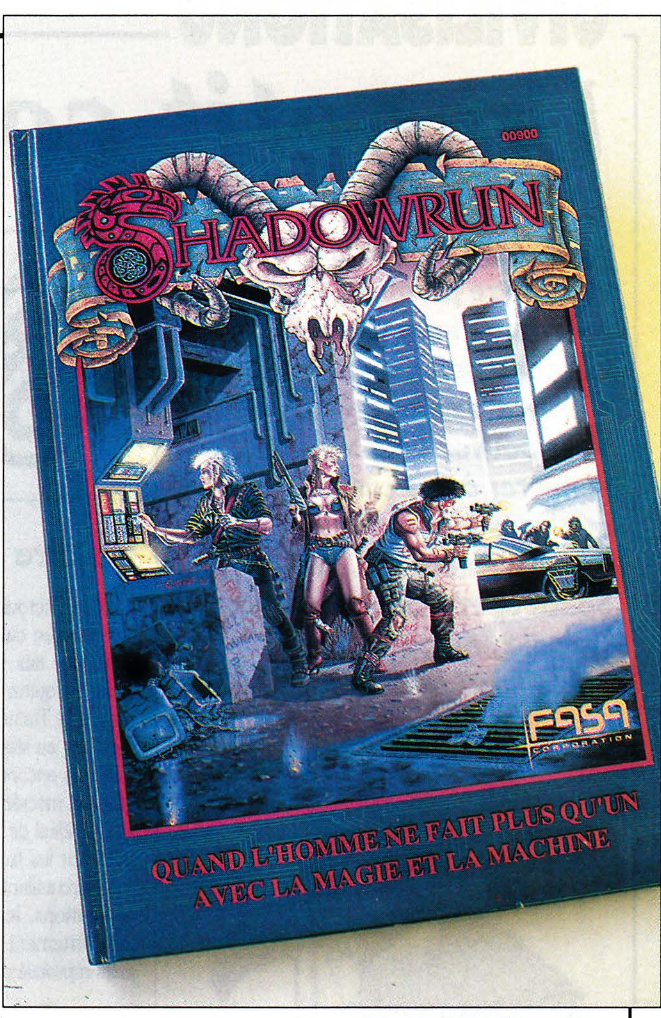


Magie et chamanisme

L'aspect le plus spectaculaire de l'Éveil et le plus étonnant de Shadowrun, c'est bien sûr l'apparition de la magie dans un monde « scientiste ». Deux voies ont été développées : la Tradition hermétique (sorcellerie classique dans laquelle on utilise une énergie pour obtenir des effets, le tout à l'aide de formules et de rites spécifiques) et le Chamanisme (magie originelle des Indiens, basée sur l'invocation des esprits de la nature et des totems animaux). Tous les magiciens utilisent des sortilèges, présentés sous une forme classique, mais peuvent aussi s'aventurer dans l'espace astral, un espace mystique où n'existe que ce qui est vivant et où les thaumaturges peuvent s'affronter dans des combats magiques.
Rien de très original dans ce chapitre, si ce n'est peut-être l'espace astral et ses implications, mais l'ensemble est cohérent, bien présenté et avec un petit effort de « role-play » de la part des joueurs et du meneur de jeu, la magie peut devenir quelque chose de mystérieux pour les non-initiés ; d'autant plus qu'elle est très puissante.

Aspect technique

Shadowrun (n'en déplaise à certains) est un jeu aux règles simples et synthétiques. La base du système pour la résolution d'une action est le lancer d'un nombre de D6 correspondant à une caractéristique ou à une compétence. Le meneur de jeu applique une Cible ou un Seuil à ce jet (un nombre compris entre 2 et 10 et tournant en moyenne autour de 4) suivant la difficulté. Il est à noter que tout résultat de 6 sur un dé est considéré « sans fin » : on relance le dé et on additionne le résultat. On considère alors tous les dés ayant atteint ou dépassé cette Cible : ils sont comptés comme Succès. Le nombre de Succès correspond en quelque sorte à la marge de réussite.
Ainsi, c'est ce qui permettra en combat de causer plus de dommages, c'est ce qui fera qu'un sort varie en puissance ou en portée, et c'est aussi ce qui déterminera le « vainqueur » dans le cas d'une opposition (un marchandage par exemple) entre deux personnages.
L'avantage de ce système est qu'il est simple, et facile à utiliser pour résoudre n'importe quelle action... Surprenant d'efficacité et de sobriété, même si parfois il est un peu « lent » (pour le combat avec armes à feu par exemple). On aime ou on n'aime pas, mais on ne reste pas indifférent devant des règles aussi bien conçues.



Extensions et suppléments

D'ores et déjà plusieurs suppléments et scénarios sont parus aux U.S.A. Le *Seattle Sourcebook* détaille plus particulièrement l'agglomération et ses différents quartiers où se déroule la plupart des aventures. C'est une mine de renseignements absolument indispensables et présentée avec un tel luxe que c'est un vrai plaisir de l'utiliser. Même si vous ne jouez pas à Shadowrun, jetez-y un coup d'œil ! *Sprawl sites* fournit des plans de bâtiments et des tables de rencontre pour utiliser avec le Sourcebook... dispensable mais utile pour le MJ. Enfin le *Street Samuraï Catalog* vous présente de nouvelles armes et des implants cybernétiques. A paraître prochainement : un guide des créatures magiques et merveilleuses d'Amérique du Nord, et *The Grimoire*, un recueil sur la magie. Toutes ces extensions sont pour l'instant en anglais mais seront probablement traduites.
Cinq scénarios luxueusement présentés (mais c'est une constante dans la gamme Shadowrun) sont également disponibles. Ils sont tous pleins d'intérêt.

En français dans le texte

C'est Hexagonal, déjà éditrice de la V.F. de Battletech, qui nous propose la traduction de Shadowrun. Traduction par ailleurs fort honnête ; on ne relève aucune erreur de règle ou d'interprétation, le tout est clair et cohérent. Néanmoins elle pêche un peu par l'adaptation de certains termes typiquement anglo-saxons, avec des maladresses comme *mage grillé* pour « burned out mage » (au lieu de mage désabusé), *ubargot* pour « street language » ou des bricolages franglais dans le genre de « endocéphaloware » ou « somatoware ». Choquant pour les amateurs du genre ! Mais ce ne sont que des détails, qui ne gênent en rien la bonne compréhension des règles.

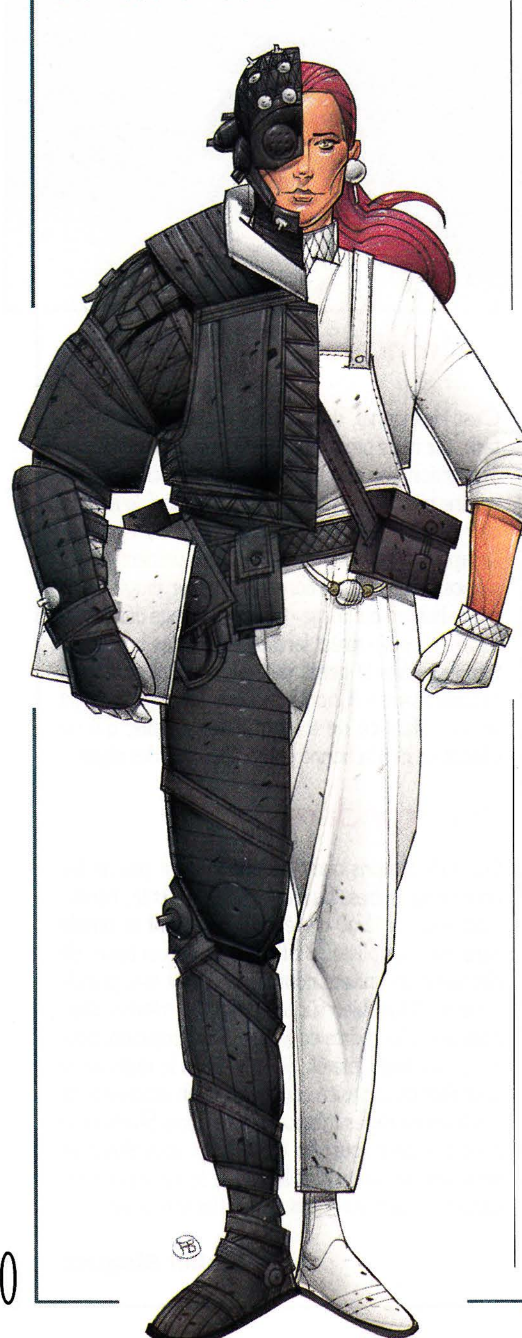
Pour conclure

On aura compris que Shadowrun n'est pas un jeu comme les autres. Luxueusement présenté, bénéficiant d'un système de résolution élégant et simple sans être simpliste, il offre surtout l'occasion de découvrir un univers nouveau et d'une très grande richesse. Il faut bien sûr apprécier les « réalités alternatives » et les cadres de jeu vraiment originaux pour en goûter tout l'intérêt. Si vous aimez le réalisme, si vous êtes un cartésien convaincu et un amoureux de systèmes de règles très complexes, alors Shadowrun n'est pas pour vous ; en revanche si vous aimez les surprises, les univers délirants et le cyberpunk en général, vous n'aurez pas à regretter son achat.

Jean-Michel Ringuet

Un petit coin de galaxie...

Après les Celtes et les Vikings, voici notre première civilisation imaginaire. Elle consiste en un petit secteur d'un vaste empire galactique. Vous pouvez bien sûr l'intégrer à vos campagnes, que vous jouiez à Empire Galactique, Star Trek, Space opera, Space master, Traveller, MegaTraveller, Star Wars[1] ou Simulacres.





La Traînée cryanne... Ces mots terrorisent les non-Humains, les emplissent d'une juste colère, et la honte étreint encore les Terriens quand ils pensent aux espèces intelligentes à jamais disparues, exterminées par la bêtise humaine.

Histoire

Lors de l'écroulement de la Seconde Inquisition, un gigantesque cuirassé du Vatican guerrier parvint à échapper aux flottes mécréantes. Sans espoir de retour, il quitta les sphères civilisées et finit par atteindre la Traînée cryanne. Trois espèces vivaient là, dont une au stade du vol interplanétaire. Les fuyards, idéalistes encore sous le choc de leur défaite face aux mécréants, et toujours à la poursuite de leur idéal de Sainteté et de Pureté, exterminèrent les trois races pour s'installer sur leurs accueillantes planètes. Puis, au fil des générations, leur mentalité changea, et le comportement de leurs ancêtres est de nos jours réprouvé par la plupart des Cryans.

Astrographie

La Traînée cryanne est une écharpe de deux mille étoiles dont douze abritent des systèmes habités. Elle est totalement intégrée dans l'entité politique multiraciale nommée la Société galactique, mais ses frontières sont à quelques heures de vol à peine des ennemis de ladite Société. Les planètes principales de la Traînée cryanne sont Père, Fils et Saint-Esprit, conquises au prix des trois génocides. Située un peu à l'écart des voies de communication habituelles, la Traînée cryanne est cependant loin d'être coupée du reste de la Société galactique : une ligne transgalactique orchidienne possède une importante escale sur Fils, et de nombreuses liaisons existent avec les mondes galactiques majeurs. La navigation spatiale n'y pose pas de problème particulier.

La société

Pour bien comprendre leur société, il convient de se rappeler que les Cryans sont les descendants de religieux fanatiques. Bien que plus ouverts que leurs ancêtres, la religion marque profondément leur existence. La plus profonde de ces marques est l'omniprésence du chiffre 7. On ne construit pas un immeuble mais sept, on ne lance pas un astronef mais sept, on ne célèbre pas un mariage mais sept, et ce dans toutes les branches d'activité imaginables.

Les gens

La population s'élève à 25 milliards d'habitants environ sur les douze planètes, tous humains (aucun non-Humain ayant demandé un visa permanent ne l'a obtenu ; à part, bien entendu, les membres du corps diplomatique). La société cryanne est imprégné d'une sorte de machisme mou dans lequel seules les femmes « exceptionnelles » ont accès aux responsabilités.

L'étranger

Une population de 25 milliards d'habitants implique une multitude de cultures. Néanmoins, le voyageur est frappé par la courtoise mise à l'écart dont il est partout l'objet. Se joint-il à une conversation dans un bar ? Il se retrouve bientôt seul. Va-t-il au spectacle ? S'il tente de parler à ses voisins, un « vide sanitaire » l'encercle petit à petit. Se trouve-t-il mal dans un lieu public ? Les premiers soins lui sont prodigués par des mains compétentes, l'ambulance arrive dans un temps record, et il n'a pas à débourser un sou de frais d'hôpital. Mais pas un mot de réconfort, pas une main pour tenir la sienne : des attentions glacées...

Il existe certes des exceptions, comme partout. Néanmoins, les touristes visitant les merveilles de la Traînée cryanne le font en voyage organisé. Il est possible à un étranger de visiter les églises s'il peut produire un certificat de baptême visé par le Pape de Rome, Terre...

L'éducation

Elle est assurée par la famille et par l'Enseignement Assisté par Ordinateur (EAO) jusqu'à l'âge de quatorze ans. Puis l'enfant reçoit une éducation militaro-religieuse sur les bancs du Sacerdoce et conventionnel au lycée. Les filles reçoivent la même éducation que les garçons.

La politique

La société cryanne est articulée autour de deux pôles complémentaires : le parlement et le Sacerdoce.

Le parlement

Il gère les affaires courantes de politique intérieure, et les relations avec le reste de la Société galactique. Les élections ont lieu tous les sept ans, et sont un événement capital qui bouleverse la vie quotidienne pendant plusieurs mois. Il n'y a pas de partis politiques mais des plates-formes, programmes de gouvernement que les signataires s'engagent à faire appliquer durant le septennat. Les candidats s'inscrivent par affinité sur des listes de sept individus, soutenant telle ou telle plate-forme. Les élections ont lieu au suffrage universel direct, les citoyens votant pour une liste qui soutient une plate-forme leur convenant. Les femmes n'ont pas le droit de vote, mais peuvent être candidates. Les députés (au nombre de 823543, soit 7 à la puissance 7) sont appelés les « Lundis ». Ils procèdent à leur tour à l'élection des « Mardis », un député par groupe de sept, qui élisent eux-mêmes un « Mercredi »

etc., jusqu'à l'élection des sept «Dimanches», les personnages officiels les plus importants de la Traînée cryanne.

Quelques plates-formes

— **Taize.** Ultra réactionnaire, minoritaire mais très active, elle prône le retour aux valeurs religieuses ancestrales, à savoir l'extermination des mécréants, l'asservissement des non-Humains et la reconquête des Lieux saints : la planète Terre et plus particulièrement les cités de Rome et de Jérusalem. Cette plateforme est jugée «dangereuse» par les Services de Renseignements de la Société Galactique (SRSG). Taize représente 15 % de la population cryanne, principalement mâle, et semble hélas en progression.

— **Tempérance.** Très largement majoritaire, elle s'attache à maintenir le statu quo avec la Société galactique, attitude moins frileuse qu'il n'y paraît : il faudra en effet beaucoup de temps avant que la Traînée cryanne ne perde sa sinistre réputation. Néanmoins, une certaine ouverture vers l'espace extérieur serait nécessaire, qui est bloquée par cette plate-forme. Il faut signaler que Tempérance possède une branche proche de Taize. Tempérance obtient 60 % des suffrages.

— **Les Avantistes.** Ils se recrutent principalement parmi les scientifiques, les astronautes et les rares voyageurs Cryans. Trop attachés à bouleverser l'ordre des choses, leur influence est négligeable (7 % des suffrages). 72 % des Avantistes sont des femmes.

Les sept Dimanches

— **Joshué Spirisanti** est un Taize ultra réactionnaire, provocateur, démagogue, un va-t-en-guerre notoire mais aussi un meneur d'hommes hors pair.

— **Svenn Sfehann**, Tempérance tendance Taize. Beau parleur, il n'est en fait qu'une potiche de luxe mis en place par la branche extrémiste de Tempérance.

— **Hildegarde Nogowa**, Tempérance. Cette vieille femme jouit d'un prestige immense parmi la population, les députés et même le Sacerdoce. Modérée, partisane d'un rapprochement progressif avec la Société galactique, elle entretient des sympathies parmi les Avantistes. C'est l'une des seules personnes capables de tenir tête à un Joshué Spirisanti. Son grand âge fait craindre à beaucoup, et souhaiter à quelques-uns, une prochaine disparition.

— **Tran Pawanka**, Tempérance. Il est surnommé «la Moule» par les Cryans, pourtant peu portés sur ce genre de qualificatif. L'homme est un immobiliste convaincu, et doit son siège au fait que beaucoup de Cryans partagent, fut-ce inconsciemment, sa crainte du changement.

— **Josh M'boutou**, Tempérance. Cet écrivain a beaucoup voyagé. Le sentiment des non-Humains concernant la Traînée cryanne l'a convaincu de la nécessité de maintenir le statu quo. Il n'apprécie pas du tout Taize.

— **Gilles Bormann**, Dialogue. Sa plate-forme se situe entre Tempérance et celle des Avantistes. Son analyse rejoint celle de M'boutou. Il a actuellement quelques problèmes avec une sombre affaire d'alcool de contrebande, mais bien malin qui dira s'il est coupable ou innocent.

— **Grégor Swennko**, Avantiste. Energique et péremptoire en public, sombre et désabusé en privé ; les Avantistes songent à le remplacer. Un seul problème : ne pas le vexer au regard des fonds apportés à la plate-forme par sa fabuleuse fortune personnelle.

Le Sacerdoce

Autre facette de la société cryanne : le Sacerdoce. C'est une institution militaro-religieuse dans laquelle chaque citoyen est tenu d'accomplir des retraites à partir de l'âge de quatorze ans, et ce jusqu'à sa mort. Il n'existe pas de distinction entre les fonctions de prêtre et de soldat : tous sont des Cryans en sacerdoce. Le Sacerdoce est très hiérarchisé. Les subalternes sont des Cryans en retraite. Ils portent d'anciens titres militaires terriens : Soldat, Première classe, Caporal, Caporal-chef, Sergent, Adjudant. Les officiers et l'état-major ont prononcé les vœux par lesquels ils consacrent leur vie au sacerdoce, et portent des titres religieux : Abbé, Evêque, Archevêque, Cardinal. Au sommet de la hiérarchie, le Pape Théodule VII règne sans partage, et n'a de comptes à rendre qu'aux sept Dimanches, les parlementaires élus. Vu de l'extérieur, le Sacerdoce est apolitique. Cependant, les SRSG ont pu déceler une sévère lutte d'influences entre des ultras genre Taize et des conservateurs tempérants. Les Avantistes sont tenus à l'écart de ces débats, principalement parce que suspectés de vouloir modifier profondément la société.

Les trois chefs d'état-major

— **Sa Sainteté Théodule VII**, Pape de Rome en Exil. Vieil homme rusé, il est très difficile de voir clair dans les plans échafaudés par ce diplomate retors. On sait toutefois qu'il entretient des rapports amicaux avec Hildegarde Nogowa. S.S. Théodule VII a récemment reconnu l'autorité spirituelle du Pape de Rome (Terre), vraisemblablement pour des raisons diplomatiques:

— **Mgr d'Altiery**, Grand Amiral. Jeune, astronaute remarquable, il ne cache pas ses sympathies Avantistes, raison pour laquelle les SRSG ne lui prédisent pas un grand avenir à ce poste prestigieux ; et ce d'autant plus que sa liaison avec Thelma Pao, ambassadrice de la Société galactique, finira inévitablement par s'ébruiter.

—**Mgr Cordoba**, Chef des armées de terre. Homme un tantinet réactionnaire (il fréquente Taize sans en approuver les côtés ultras), mais d'une intégrité sans faille, il est «papable».

— On sait qu'un Cardinal proche de S.S. Théodule VII a la charge des services secrets de la Traînée cryanne. Les SRSG ne sont pas parvenus à l'identifier. Sans doute se cache-t-il sous une apparence falote.

Les armes

L'armée cryanne est composée de deux corps : l'armée de terre et la flotte spatiale, plus un service de renseignements.

— L'armée de terre peut aligner instantanément cinq cents millions d'hommes et de femmes, et plus de deux milliards au bout d'une semaine de mobilisation. Très mécanisée, cette armée apprend néanmoins à ses troupes à se sortir de toutes les situations : la fabrication et l'utilisation de l'épieu figurent dans son entraînement, aussi bien que le tir aux armes énergétiques lourdes. L'armée de terre cryanne possède 117 points sur l'échelle de la Société galactique, ce qui est remarquable (pour mémoire, les corps d'élite de l'armée humaine de la Société galactique en a 125).

— La flotte cryanne peut aligner deux millequatre cents cuirassés, une dizaine de milliers de croiseurs, sept fois autant de destroyers et de nombreux navires de plus faible tonnage. Cette Flotte n'a jamais pu être testée au combat, mais les spécialistes de la Société galactique la jugent efficace. Elle ne possède cependant rien de comparable aux astronefs de combat léger Démones (de fabrication non-humaine).

— Le fait que le niveau de technologie de la Traînée cryanne reste égal à celui de la Société galactique, malgré la disproportion des moyens de recherche, est à porter au crédit des services de renseignements de S.S. Théodule VII. Comme la technologie copiée semble d'origine humaine, l'enquête du SRSG s'oriente actuellement vers les derniers intégristes religieux terriens (à peine quelques millions d'individus).

L'industrie

L'industrie cryanne fonctionne en autarcie. Il y a certes de nombreux échanges de marchandises avec la Société galactique, mais les experts s'accordent à dire que ceux-ci sont loin d'être indispensables à l'économie cryanne. Ce qui nous amène tout naturellement au chapitre suivant...

Cryans et Société galactique

La Traînée cryanne est une épine dans la conscience galactique. Certains non-Humains belliqueux (Zmirrions entre autres) réclament le *Delendum Est*... Ils sont appuyés par des Humains pour lesquels la société cryanne est une insulte à la conscience universelle. D'autres non-Humains rétorquent, avec justesse, que faire payer aux enfants les bêtises des parents frise la débilité. Mais il y a les réalités militaires...

La Traînée cryanne n'a militairement aucune chance contre la Société galactique. Mais si elle se trouvait des alliés ? La Traînée est à quelques heures de vol de l'un des plus grands ennemis de la Société : l'Entité A. Pour l'heure, aucun Humain ne s'est joint à ces fascistes. Mais ne faut-il pas l'envisager ? Les SRSG surveillent de très près les progrès de Taize...

Pierre Zaplotny

Illustration: Fred Blanchard

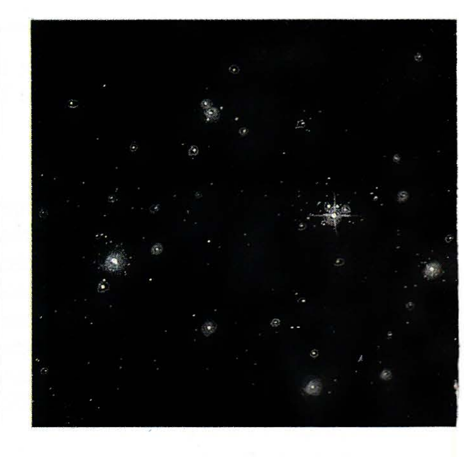
1) Dans le cas de Star Wars, vous devrez faire une ou deux petites adaptations. Soit vous gommez toutes les références à la Terre, et vous situez le secteur comme étant à la limite de l'Empire, avec un statut de « prudente » neutralité pour l'instant. Soit vous jouez carrément la carte de l'univers parallèle. Au cours d'un hypersaut où le générateur auxiliaire a un dysfonctionnement brownien, vos fidèles aventuriers débarquent dans un monde qui ne connaît ni l'Empire, ni les races non-humaines de Star Wars. Quant aux « prêtres », ont-ils accès à la Force ? A vous de le décider. La seule possibilité pour les aventuriers de revenir « chez eux » sera de trouver un spécialiste de la macrophysique brownienne, afin d'inverser les réactions de leur générateur de saut. Simple, non ?



BATISSES
ET ARTIFICES
& AUTRES LIEUX éTRANGES

Sélima Kim

une base pirate pour Star Wars



Quel que soit le degré de civilisation d'un Empire galactique, il y aura toujours le côté gris de la Force : malfrats, voleurs, etc. Et comme le vocabulaire du space opera emprunte largement à celui de la marine, il était normal que l'on appelle ces gens-là pirates. La base que nous vous proposons est prévue pour Star Wars, mais il est facile de l'adapter à tout autre jeu.



Très endommagé, le vaisseau pirate arriva enfin au point convenu, trop près d'une étoile Wolf-Rayst pour le confort de ses occupants. Ceux-ci, anxieux, n'eurent pas à attendre. Un astéroïde proche se mit en mouvement dans leur direction. Le rendez-vous orbital fut impeccable. Tout près du vaisseau blessé, le rocher s'ouvrit comme une fleur, et l'engloutit. La porte se referma, le roc reprit sa forme initiale, accéléra et passa en hyperespace.

Cet astronef-gigogne camouflé est l'un des nombreux moyens que Sélima Kim met à la disposition de tous les pirates, corsaires et flibustiers que comptent ces régions-ci du cosmos, et cela fait du monde !

A l'origine, Sélima Kim fut une piètre pirate qui, l'âge venu, se reconvertit avec bonheur dans la réparation, l'entretien et la vente d'astronefs corsaires. Son fils reprit l'affaire, qu'il baptisa du nom de sa mère. De génération en génération, Sélima Kim se structura et se modernisa sans cesse. Aujourd'hui, Sélima Kim est comme une épée dans les reins du commerce interstellaire. La police sait que l'Organisation possède au moins une base, de nombreux navires et que son personnel préfère la mort à la capture. Deux fois, les forces de la loi furent bien près de démanteler Sélima Kim. Mais les souricières se refermèrent sur des coquilles vides : astéroïdes percés de tunnels et salles à la dérive...

Comment y adhère-t-on ?

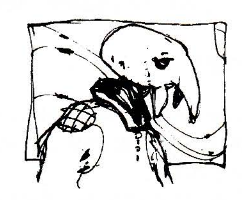
Tout d'abord, Sélima Kim n'accepte que les pirates, les contrebandiers ou les individus possédant au moins une solide réputation de ruffians : les gens honnêtes n'ont rien à faire dans la base. Ensuite, il faut être parrainé par une personne déjà introduite dans l'Organisation. Un ami pirate présente donc le postulant à un agent de Sélima Kim, qui lui prélève un morceau de peau, lui demande ses coordonnées et lui enjoint de ne pas en bouger pour une période allant d'une semaine à un mois. Au jour dit, deux situations peuvent se présenter :

— Si le postulant n'est pas « clair », il a intérêt à prier pour que les tueurs soient maladroits.

— Sinon, l'agent le recontacte et lui donne un code-client, un numéro de messagerie informatique et une fréquence de radio subspatiale. Il lui faut apprendre ces données par cœur. C'est par elles qu'il pourra contacter Sélima Kim. L'agent le quitte après lui avoir expliqué de quelle façon il mourrait s'il trahissait.

Comment s'y rendre ?

On ne se rend pas à la base par ses propres moyens : on vient vous chercher. Il faut appeler son agent et prendre rendez-vous. Au lieu dit, vous déclinez votre numéro de client, que les pirates confrontent à votre code génétique. Si tout concorde, le voyage peut commencer. Si vous êtes « à pied », vous embarquez à bord de l'un des vaisseaux de Sélima Kim qui passent régulièrement par les astroports des mondes civilisés. Si vous avez un astronef, un pilote monte à votre bord et entre secrètement les coordonnées de la base dans votre navordinateur, et prend les commandes. Si votre engin est endommagé, un des vaisseau-atelier-gigognes de Sélima Kim vous attendra dans un coin perdu ou même, si le danger n'est pas trop grand, ira vous chercher.



L'arrivée à la base

De nos jours, le navire sortira de l'hyperespace près d'une étoile blanc bleuté. Mais ceux qui travaillent depuis plus de vingt-cinq ans avec Sélima Kim se rappellent qu'autrefois cet astre était d'un bleu maladif. Les très vieux disent qu'avant cela, il y avait une belle étoile jaune. Comme l'évolution stellaire interdit, hors phénomène cataclysmique, de tels changements de couleurs à quelques décennies d'intervalle, on peut penser que la base a été déplacée au moins deux fois.

Le vaisseau pique à toute vitesse vers une ceinture d'astéroïdes. Une sorte de tunnel étroit, sinueux, sans paroi bien définie se dessine dans l'espace. L'appareil l'enfile sans ralentir. C'est impressionnant, mais il y a peu d'accidents. Le tunnel s'oriente vers cinq gros astéroïdes apparemment stables par rapport au chaos environnant. L'astronef réduit sa vitesse et s'approche de l'un des monstres de roc. A peine le temps de voir que l'astre est relié à ses voisins par des sortes de tubes, déjà il emplit le ciel. L'appontage est classique. Vous êtes arrivé.

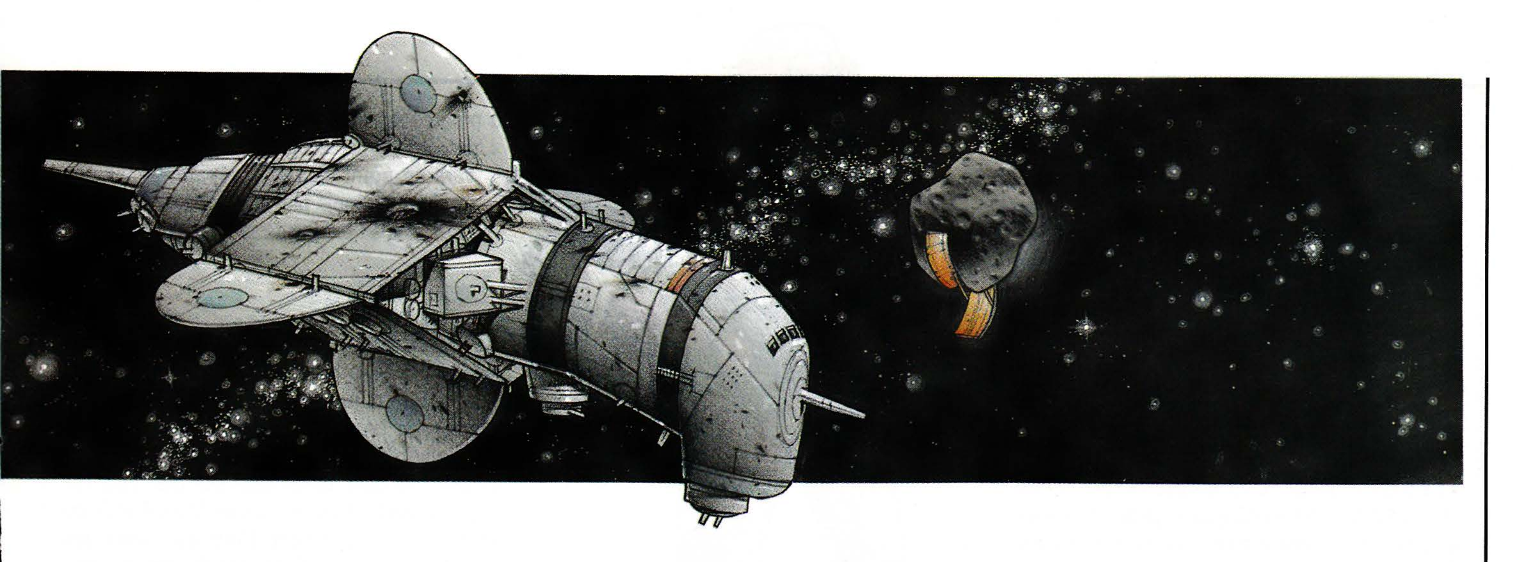
Structure de Sélima Kim

La base est donc construite dans un champ d'astéroïdes (les étoiles de la galaxie possèdent presque toutes une ou plusieurs de ces ceintures). Des champs de force définissent deux « tunnels » d'accès, où les astronefs peuvent évoluer sans risque. Les émetteurs de ces champs sont installés sur des bouées camouflées en roc. Les tunnels font de légers zigzags, ce qui les rend pratiquement impossibles à détecter de l'extérieur du champ d'astéroïdes. Les « clients » ne connaissent qu'un seul de ces tunnels.

La base elle-même est composée de cinq gros blocs de roche reliés par des structures tubulaires gonflables, souples et transparentes. Chaque bloc communique avec deux de ses voisins. Un jeu subtil de champs de force maintient les astéroïdes en formation bien que chacun d'entre eux dispose d'une certaine liberté de mouvement. Chaque roc abrite une activité bien précise.

Bloc n° 1 : le Grand Marché

C'est l'une des trois zone-clients de Sélima Kim. Les vaisseaux arrivés sont parqués dans un dock



auquel seul un contrôleur et le pilote de l'engin ont accès. C'est également là que débarquent les gens « à pied ». On conseille aux débarquants d'emmener leurs armes ! Sitôt quitté la mince zone des docks, on pénètre dans le Grand Marché. C'est une série de vastes salles évoquant les trous d'un gruyère, reliées entre elles par des couloirs munis de sas à chaque extrémité. Chacune de ces salles est consacrée à un thème : Drogues & Épices, Armements, Tissus, Confection & Fourrures, Objets d'art, Esclaves, Prestations de Services et j'en oublie ! Là est concentré le fruit des rapines des meilleurs forbans de la galaxie, disponible à un prix défiant toute concurrence. Et pas question de code de disponibilité (SW- le Guide page 76). La classe X est inconnue au Grand Marché.

Si vous avez quelque chose à vendre, il faut contacter un placier. Il vous donne un emplacement, qui vous est facturé 1 % du prix de vente de l'article par jour. Exemple : 200 macro-jumelles vendues 15000 crédits au bout de trois jours rapportent 450 crédits à Sélima Kim. On a donc intérêt à vendre vite.

La vente a lieu selon le type d'article :

— vente à l'unité. L'achat d'un blaster, par exemple, peut être l'objet d'un marchandage, comme dans un commerce ordinaire. Ce genre de transaction est rare.

— la vente par lot. C'est la raison d'être du Grand Marché. Elle a lieu par « offre/jour ». Chaque acheteur potentiel fait secrètement une offre, par ordinateur. Il ne donne que son code-client et le montant qu'il propose. A la fin de la journée factice qui rythme la vie de Sélima Kim, les offres sont dépouillées. Le vendeur peut les refuser et reporter la vente au lendemain. Ce système permet l'anonymat des deux partis, garanti par Sélima Kim.

Le marché des Prestations de Services mérite une mention à part. On y fabrique tous les documents officiels dont on peut avoir besoin pour justifier de la possession d'un article particulier (de la facture d'un lot de vibroscies aux papiers d'immatriculation d'un astronef). La qualité est bonne mais les prix sont élevés (ex : 500 crédits pour une facture de landspeeder).

Bloc n° 2 : le Chantier

C'est la seconde zone-client de Sélima Kim. Cet astéroïde est creusé d'alvéoles de tailles diverses, destinées à recevoir des astronefs. L'une d'elles peut accueillir une frégate d'escorte (SW- le Guide p 31). Le Chantier possède des ingénieurs, des droïds et un outillage à faire pâlir de jalousie un chantier naval officiel. On peut y réparer un navire, mais aussi l'équiper de tout matériel par ailleurs prohibé, et camoufler ledit équipement. Lance-torpilles à protons inséré sous un radôme soi-disant destiné à la navigation en milieu stellaire dense, blaster-mitrailleur lourd enkysté dans l'épaisseur de la coque et surgissant en cas de besoin, écrans déflecteurs surdimensionnés et leur alimentation en énergie cachée dans les soutes, « gonflement » des moteurs : rien ne fait peur aux ingénieurs de Sélima Kim. Pour peu que vous puissiez payer, et comptant de préférence. Les prix pratiqués sont de l'ordre de cinq fois le tarif de base de l'équipement (SW- le Guide p96,97).

Bloc n° 3 : l'Hôtel et le hall d'exposition des astronefs à vendre

C'est la troisième et dernière zone-client de Sélima Kim.

Un tiers du bloc est occupé par l'hôtel, la zone d'habitation qui accueille ceux qui n'ont pas de vaisseau, ainsi que les malandrins recherchés par quelque police et/ou rival. Ceux-là jouissent ici d'une sécurité relative, pour peu qu'ils se tiennent tranquilles. Cette partie est divisée en deux zones :

— la « Poubelle » est un taudis de dortoirs où le grabat est loué 500 crédits par mois ;

— le « Paradis » est constitué de chambres individuelles, parfois luxueuses, que l'on paie 2000 à 3000 crédits mensuels.

Un deuxième tiers abrite les bars, restaurants, cabarets et autres lieux de perdition. Dans ces salles bruyantes et enfumées se croisent des malfrats de tout poil. Des équipes se forment, des coups s'organisent, des comptes se règlent. Si vous projetez quelques actions d'éclat, nul doute que vous puissiez recruter ici les gens compétents pour les réaliser. Mais que les Dieux vous protègent d'eux après...

Le dernier tiers du bloc n° 3 sert de hall d'exposition aux astronefs à vendre. Ce sont soit des navires de fabrication locale, soit des vaisseaux pris à l'abordage ou volés, puis maquillés. La qualité en est généralement bonne.

Les autres blocs sont en principe inaccessibles aux clients.

Bloc n° 4 : l'Arsenal

C'est le plus gros astéroïde. Comme son nom l'indique, il abrite le dock des nefs de l'Organisation et les casernes des forbans qui louent leurs services à Sélima Kim.

Bloc n° 5 : le Palais

C'est le point névralgique de la base. La partie supérieure de l'astéroïde est évidée en cloche. Un soleil artificiel éclaire un palais d'Ali Baba construit au bord d'un lac. Là, vivent les maîtres de l'Organisation, dans un luxe difficilement imaginable.

Juste en dessous sont situés les magasins des marchandises que les maîtres désirent conserver pour leur usage personnel ou pour quelque autre raison. A ce même niveau est creusé leur dock privé, où les attend un yacht rapide et bien armé.

Le niveau central abrite les services administratifs de la base. Des sortes de fonctionnaires examinent les rapports des agents de Sélima Kim éparpillés dans ce secteur galactique. Ils envoient en retour ordres, récompenses et punitions. Ces fonctionnaires vivent sur place, dans un confort correct.

Plus bas sont installés les systèmes

Quelques chiffres à propos de Sélima Kim :

LES GENS

• Personnel : 38453 rampants, 20249 navigants, 2463 agents itinérants, 12592 administratifs ; Clients : 58700 maxi au même moment. Total : 132547 personnes.

LA FLOTTE

1 croiseur idem Mon Calamari (SW- le Guide p36) ; 7 corvettes corelliennes (SW- le Guide p29) ; 5 frégates d'escorte (SW- le Guide p30) ; 153 chasseurs idem TIE (SW- le Guide p23) ; 97 chasseurs idem TIE/In (SW- le Guide p23) ; 18 vaisseaux-conteneurs (SW- le Guide p45) ; 1 paquebot (SW- le Guide p47) ; 9 cargos-gigognes : ce sont d'anciens vaisseaux-conteneurs dont les soutes ont été aménagées pour recevoir un ou plusieurs vaisseaux spatiaux. La coque est recouverte d'une couche de roche naturelle. Le navire ressemble à s'y méprendre à un astéroïde...

de maintien de vie, qui entretiennent dans les cinq astéroïdes la pression atmosphérique, la température et la gravité. C'est également là que sont élaborés la nourriture, l'air, l'eau et les produits chimiques dont la base a besoin. La matière première est extraite des comètes carbonées tournant au-delà des limites du système.

La sécurité

La première des sécurités de Sélima Kim est la sélection rigoureuse de sa clientèle, comme on l'a vu plus haut.

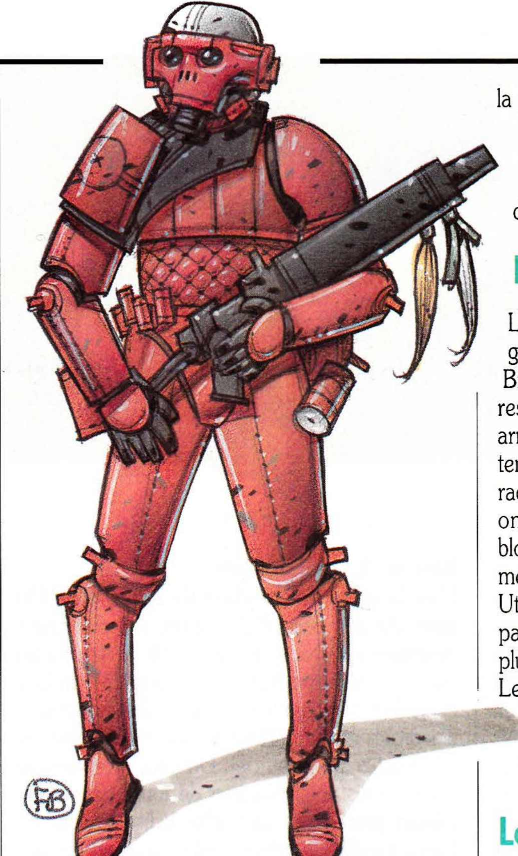
• La sécurité intérieure est assurée par des agents encadrant des équipes de quatre gardes disposées un peu partout dans la base. Ces équipes portent des armures et sont armées jusqu'aux dents. Généralement, elles n'interviennent pas dans les conflits de personnes : si vous faites proprement la peau à l'un de vos ennemis intimes, vous ne risquez rien. Mais si vous avez tiré à tort et à travers, vous irez rejoindre votre victime dans le convertisseur de déchets... Cependant, les règlements de comptes sont interdits à l'Hôtel.

Les gardes : idem soldat impérial standard (SW p84).

En cas d'émeute, les maîtres peuvent agir sur les machines de maintien de vie pour multiplier la gravité par 5 (maximum), faire tomber la température, baisser la pression atmosphérique ou même, dans un cas désespéré, injecter des gaz incapacitants par la climatisation.

• La sécurité extérieure est assurée par deux navires de guerre dissimulés dans des astéroïdes évidés. Ils n'interviennent que pour les petits problèmes : par exemple abattre un navire dont les occupants ont neutralisé l'agent qui les avait pilotés jusqu'à la base, dans l'espoir de revendre ses coordonnées aux forces de la loi. Le temps que les imprudents trouvent où ils sont et calculent leur saut, et c'en est fait d'eux.

• Chacun des cinq astéroïdes est muni des armes suivantes :



— 10 batteries de turbolasers (qui tirent séparément) ; ordinateur de visée : 2D ; dommages : 4D.

— 5 batteries de canons à ions (qui tirent séparément) ; ordinateur de visée : 3D ; dommages : 3D.

— 5 projecteurs de rayons tracteurs ; ordinateur de visée : 2D+3 ; dommages : aucun.

Le gros pépin, la découverte de la base par la police, s'est produit deux fois dans l'histoire de l'Organisation. Prévenus à temps, les maîtres de Sélima Kim détruisirent le tunnel le plus connu en coupant les champs de force, afin de ralentir la progression des attaquants. En quelques heures, la flotte déménagea toutes les installations vers un point de repli préparé depuis des années. Un mois plus tard, Sélima Kim était de nouveau au service de sa clientèle.

Les maîtres

La famille Kim règne toujours à la tête de l'organisation en la personne d'Hilma et de Sven. Bien que faux jumeaux, le frère et la sœur se ressemblent beaucoup : trente ans, beaux, leur arrogance n'a d'égale que leur cruauté. Ils s'entendent *très bien*, dit-on dans leur dos. Leur caractère violent est craint dans les blocs 4 et 5, où on les connaît vraiment. Pour les clients des blocs 1 à 3, Hilma et Sven sont des pirates comme les autres, peut-être un peu plus dangereux. Utilisant sans vergogne les systèmes-espion qui parsèment la base, ils repèrent les « coups » les plus prometteurs et s'arrangent pour s'y intégrer. Leur superbe vaisseau, *la Sanguinaire*, est le bienvenu dans les raids.

Hilma & Sven Kim : idem Boba Fett (SW- le Guide p139).

Les agents

Tous les individus connaissant les coordonnées de la base sont appelés agents. Et tous sont accros à la muratine. Cette substance permet d'induire sous hypnose une « pulsion de mort » déclenchée par des stimuli tels que des questions sur la localisation de Sélima Kim, le trajet de ses navires, ses défenses etc. La drogue transforme en poison la grande majorité des somnifères connus, de sorte que tenter d'endormir un agent entraîne sa mort. Seuls les adeptes de la Force ont une chance de contourner cette puissante barrière.

Pierre Zaplotny
illustration : Fred Blanchard





& AUTRES êTRES BIZARR



Seul de la presse française et étrangère, Casus Belli vous l'annonçait dès le mois de juillet, ce 3e volet de Jarandell (le Jardin des magiciens)™ contient, je cite : « une foultitude de détails et de précisions pour donner plus de piquant à vos aventures. »

Plan général des lieux et détails d'architecture

La Maison des magiciens est divisée en six Pâtés, subdivisés en ailes faites de salles, couloirs, placards et cours intérieures. La création d'une aile, qui porte souvent le nom du sandestin qui la réalise, va de paire avec le dessin de son plan, qui ira s'entasser dans une bibliothèque des appartements de Carnfhal. Parfois, le château résonne d'une explosion, d'un tremblement. Epluchant les échos qui frappent son ouïe subtile, l'architécaire Gustus puise dans l'architèque les plans correspondant à la zone sinistrée, va constater sur place l'étendue des dégâts, puis consulte les trois mages afin de définir le plan de la nouvelle aile à construire en lieu et place de l'ancienne. Puis il convoque lui-même un sandestin qu'il charge de bâtir, plus vite que ça et sans finasser, l'édifice projeté. Enfin, lorsque c'est chose faite, Gustus retourne dresser les plans de ce qu'a réellement fait le sandestin, qui ne correspond jamais à plus de la moitié de son dessin initial. Gustus est alors obligé de fouiner, sonder, interroger le sandestin, afin d'obtenir un plan à peu près complet, sans oublier de passages et autre chausse-trappes dissimulés (sans parler des «détails de confort», comme ces tuyauteries destinées à un «chauffe-eau solaire» – en Jarandell ! – ou cet escalier roulant, pour faciliter la montée, qui ne s'arrête jamais et ne fonctionne pas pour la descente...).

Les Pâtés

— **Le Vestibule des conciliabules**. C'est la zone où résident les visiteurs de marque. Chambres confortables alternent avec diverses salles de réception aux décors divers (modifiables à volonté par des sandestins). Pour ne pas inquiéter les visiteurs, le personnel de cette partie est uniquement humain.

— **Les Milepiôles**. Chambres et labos des apprentis s'entremêlent de façon hétéroclite. Dans une ambiance schizophrène de camaraderie et de rivalité, des seniors arrivent à s'approprier deux ou trois pièces personnelles, tandis que les plus chétifs des juniors se contentent d'une niche dans un mur dont ils ont évacué la statue, ou d'un coin d'escalier à peine fermé d'un rideau. La Pt'ite porte sert à l'entrée et à la sortie des apprentis... qui n'ont d'ailleurs pas le droit d'entrer et de sortir. Elle est donc close d'une porte épaisse, et gardée par un concierge semi-quelque chose (inidentifiable) peu intelligent et très peu amène, mais doué pour déjouer les ruses des «marmiteux», nom qu'il donne aux apprentis.

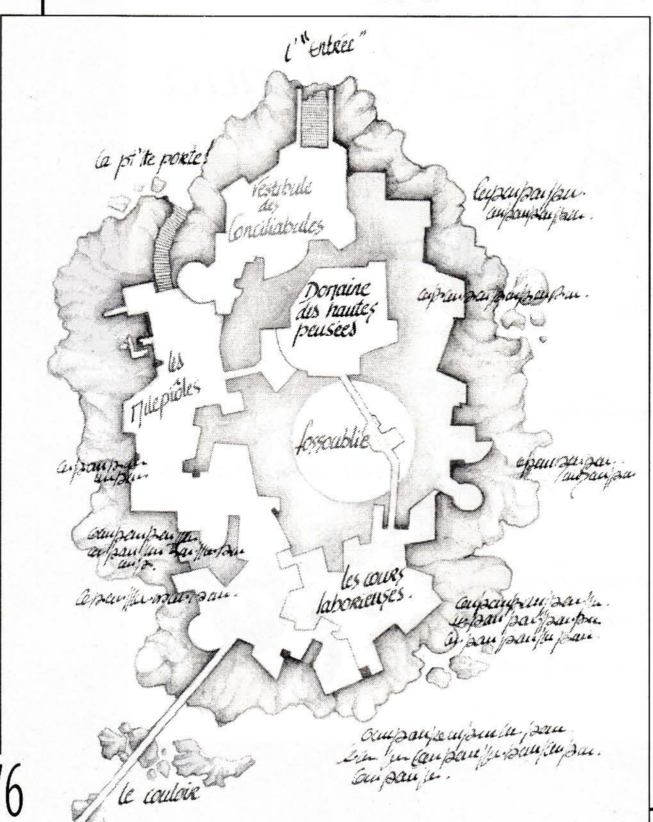
— **Le Domaine des hautes pensées**. C'est là que les trois mages ont leurs appartements et laboratoires personnels ainsi que leurs salons et labos de démonstration communs (c'est là que Randell leur apparaît parfois, pour voir où en sont leurs travaux, ou donner une directive). Ces appartements sont situés au deuxième et troisième sous-sols. Au rez-de-chaussée et premier étage existe une réplique exacte de ces appartements, où des sandestins à l'image de chaque magicien vaquent à de mystérieuses occupations. Ce dispositif de sécurité a plus d'une fois piégé des intrus sans scrupules.

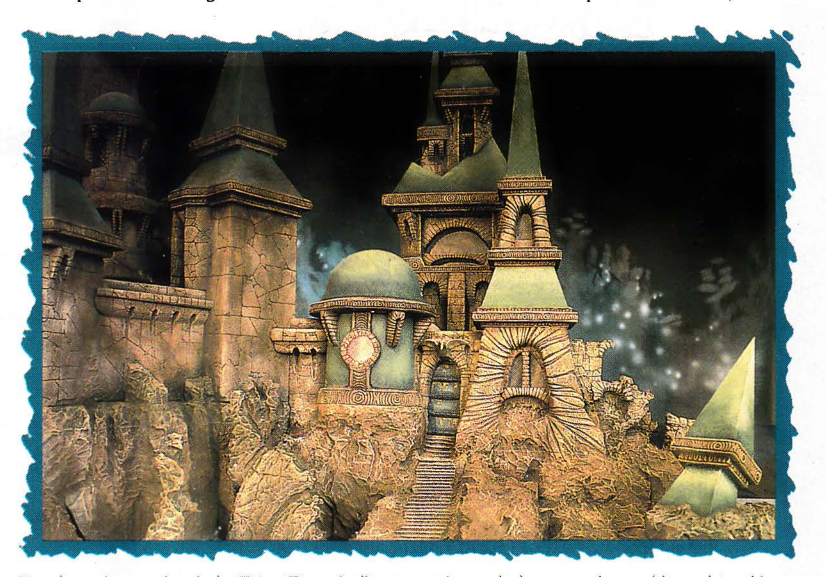
— **La Fossoublie**. Vers le centre du château, tapi sous le plancher d'innocents couloirs et remises, un vaste vide s'enfonce dans les profondeurs de la colline.

Vide-ordures, débarras ou décharge, ce puits accueille tout ce dont les habitants du château ne veulent plus. Loin, tout au bas de ses vertigineuses parois, stagne un étrange marécage. Détritus, objets de toutes formes et de toutes tailles, agrémentés de champignons et de sandestins mineurs tombés là par inadvertance, forment des îlots qui émergent d'une eau croupissante.

Vous l'avez compris, l'endroit n'est guère accueillant, surtout lorsqu'on y parvient en chute libre (via une trappe bien déguisée). Malgré l'état des lieux, la Fossoublie constitue l'asile de sandestins rebelles. Refusant leur «sandestinée», ces créatures traquées par les pseudo-flocs et les Bubrûns, vivent dans les bas-fonds, un simulacre de liberté. Pourtant craintifs vis-à-vis des étrangers, ils sont prêts à tous les sacrifices afin de se libérer du sortilège qui les retient prisonniers.

— **Les Cours laborieuses**. Le château occupe de nombreux serviteurs. Tous ne sont pas des sandestins, loin de





Tandis qu'à gauche de la Pt'ite Porte brille à toute heure la lanterne du terrible cerbère Krugaëlmli, on peut voir à droite les effets particulièrement dévastateurs de la dernière expérience de l'apprenti (senior) Stogelin Carambdool. D'ici quelques heures, l'architécaire Gustus aura mis un sandestin à la reconstruction de l'aile détruite. Gare alors au maelström de pierres virevoltantes dans les parages. Notons que la tour tronquée ne fut pas victime d'une explosion, mais comme l'escalier principal, d'une erreur de trajectoire de tortue volante.



Echos des gouttes frappant la surface stagnante, chuchotements, glissements furtifs, plaintes, plongeon soudain, brume glacée, feux follets, la Fossoublie est un monde de traqueurs et de traqués. « Importée » en Jarandell avec le bout de terrain dont elle fait partie, elle n'est donc pas l'œuvre d'un sandestin.

là. Ceux qui par nécessité doivent se trouver près d'un endroit précis, pour être immédiatement disponibles, logent dans de petits réduits ou chambrettes sur les lieux. Les autres, chargés de tâches générales, sont regroupés à l'arrière du bâtiment. On y trouve aussi les cuisines du réfectoire des apprentis, les lingeries et surtout les divers artisans employés dans les tâches où l'on se méfie des sandestins : les menuisiers, forgerons, couturiers, etc.

— **Le Couloir**, comme son nom l'indique, est l'aqueduc où coule l'eau qui vient du lac pour alimenter le puits principal situé à la limite des Cours laborieuses et des Milepiôles.

Le sous-sol de Jarandell

La petite taille du pays et son décalage chronologique furent réalisés magiquement par un très puissant sandestin au service du mage Randell. La façon dont il s'y prit ne semblait pas un problème de première urgence, et ce n'est que récemment que Carnfhal s'est intéressé à ce mystère. L'un de ses axes de recherche est l'analyse des témoignages et des échantillons ramenés par Yoklorglass et sa troupe de micrognomes excavateurs kashars, qui ont déjà creusé de nombreuses galeries.

Du niveau de la « plaine » (le château est en hauteur, lui) on s'enfonce dans la terre, environ de 200 m, avant d'arriver là où le « fond » de Jarandell rejoint le plafond du moulin de Khardann. Entre les deux, une sorte de champ de force, haut comme cinq hommes et parcouru de feu follets d'un violet profond, sépare le microcosme du monde du dehors. Bien qu'ayant été crée magiquement, il s'agit là d'un nœud dans les forces telluriques qui n'a rien de magique, et ne peut être supprimé que par un sort inverse, et non en annulant cette magie.

Encore plus surprenante est la nature du sol, fait de dizaines de morceaux de terrains venus non seulement de divers zones de la planète, mais aussi du passé, du futur, et peut-être bien d'ailleurs...

Les mineurs kashars ont en effet ramené des nodules d'éléments totalement inconnus des trois magiciens, pourtant incollables en la matière. Or, la raison d'être du pays étant de permettre à Randell de contrer les puissances énormes qu'il a un jour libérées, le trio est persuadé que la présence de ces matériaux n'est pas fortuite.

Toutes ces découvertes récentes ont eu leur prix : plusieurs micrognomes kashars ont payé de leur vie les mauvaises rencontres souterraines. Car chaque zone semble avoir été coupée dans son lieu d'origine comme une tranche dans un gâteau, et transportée là avec son contenu : terre et cailloux, repaire de créatures diverses, souterrains, cryptes, sépultures, cavernes et rivières souterraines. Or ces tronçons, finissant désormais en cul-de-sac, recèlent parfois un piège, une malédiction, un sort, ou quelque mort-vivant. Un Kashar fut même victime, dans un lac souterrain, d'un brochet géant ayant trouvé le moyen de survivre depuis les cinquante années (temps local) que le pays existe.

Le plus surprenant c'est que l'on n'a jusqu'à présent trouvé aucun objet de valeur dans les divers tombeaux mis à jour. N'y en avait-il vraiment pas, ou ont-ils été escamotés, et par qui ? La suspicion grandit...

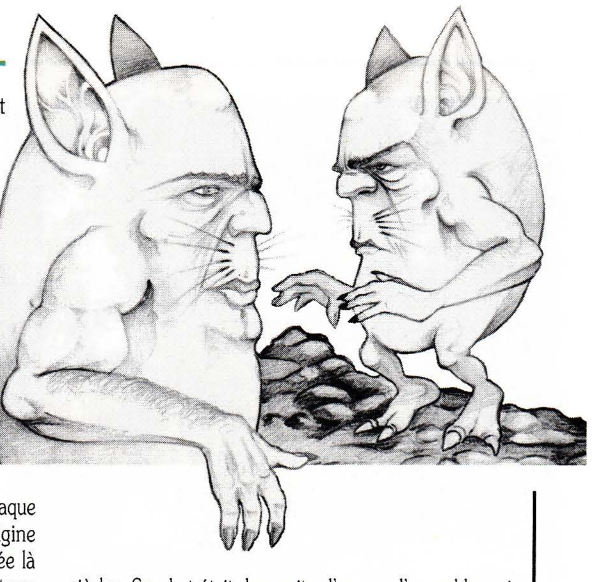


Domaine des artisans et des centaines de petites mains du château, les Cours Laborieuses sont séparées en quartiers distincts selon les métiers de leurs habitants.

Quelques trouvailles

— **Irapetra**... Ce mot est la seule inscription que porte en son centre un imposant gong trouvé en pleine terre, à environ 10 m de profondeur. Le gong n'est pas magique. Mais ce que l'on ne découvrira qu'en le faisant résonner c'est qu'il appelle un élémentaire de terre, au comportement imprévisible.

— **Les lèvres d'épousailles**. Ce buste de marbre au visage féminin renferme un sandestin, oublié depuis des siècles. Son but était de susciter l'amour d'un noble, qui devait devenir fou de cette statue, l'emporter avec lui, et... se faire gentiment assassiner au moment opportun, poussé par l'irrésistible désir d'embrasser les mortelles lèvres de pierre. Mais l'affaire a mal tourné, et le sandestin attend toujours pour remplir sa mission. Le gnome kashar qu'il l'a découvert n'a pas déclenché le processus, aussi, gare au premier humain mâle qui la découvrira, dans le bric à brac remonté des entrailles de Jarandell.



Fiestas « annuelles » des apprentis

Etudes, corvées, longues expériences dans les labos venteux, concurrence : les apprentis magiciens ont besoin parfois de se défouler. Diverses fêtes viennent donc à point pour leur changer les idées. Elles se déroulent toutes à l'auberge du Gobrok. A intervalles réguliers, ce sont les Chaudrons, soirées animées par les danses, sorts, farces et autres pantomimes des apprentis. Et tous les trois mois du dehors, qui correspondent à un an en Jarandell, a lieu la Course au Prisme Pourpre. Ces prismes fournissent à leurs possesseurs une aide sérieuse dans les recherches magiques. Aussi, les apprentis qui en possèdent un, lorsqu'ils quittent Jarandell, sont tenus de le remettre à un élève méritant de plus faible niveau. Et le meilleur moyen, pour les seniors, de trouver des élèves méritants est d'utiliser leurs talents (et l'aide de leur sandestin favori) à concevoir épreuves et pièges pour ceux qui convoitent leur prisme. Plus la renommée d'un senior est grande, moins il y a de concurrents !

A chaque fête, il n'y a qu'un ou deux prismes en jeu, et les épreuves durent plusieurs « jours ». Tout le monde suit les exploits des prétendants, soit de visu pour les épreuves en plein air, soit grâce à divers sandestins espions, confortablement installé à l'auberge devant des boissons réconfortantes.

Les Riches Heures de Glinya

Cet immense tryptique occupe un mur entier du boudoir privé de Glinya. On y voit le moulin de Khardann et ses environs, peints avec minutie et délicatesse. En y regardant attentivement, on peut même voir un nuage qui dérive lentement, un lapin qui batifole au ralenti. Car les trois tableaux retranscrivent ce qu'aperçoivent Yannkrii, Zoukrii et Agradkrii, trois têtes de sandestins du peuple-pierre figées pour des lustres sur une borne moussue d'aspect millénaire, à trente pas du moulin. Glinya aime à travailler devant cette fenêtre sur le mon-



L'auberge Du Gobrok a pour principale clientèle les habitants du village, les accompagnateurs d'hôtes du Château n'ayant pas eu le droit d'y séjourner. Les apprentis qui « font le mur » malgré la vigilance de Krugaëlmli se réunissent dans une petite salle secrète de la cave. Par contre, à intervalles réguliers et lors de la course au Prisme Pourpre, l'aubergiste Althuis Brizure ouvre des salles supplémentaires, et sort des tables au dehors pour contenir l'affluence des apprentis et des employés du Château.



Du peuple-pierre, nul n'est plus acerbe que Gazelphot. Plus ancien sandestin en activité du Château, il a pour rôle de repérer les habitudes et tics de tous les visiteurs, et si les mages le lui demandent, de jeter sur certains indésirables des malédictions qui leur soient particulièrement adaptées. Gazelphot n'est pas à un endroit fixe, mais peut se fondre dans le mur pour réapparaître ailleurs, dans les limites du Vestibule des Conciliabules.
Vayanda, dit Pilier-de-Vérité, réside lui dans une des antichambres qui mènent au domaine des Hautes Pensées. Il est capable de voir l'aura des visiteurs et deviner leur moralité, leur santé, leurs sentiments, mais aussi de voir l'invisible, ou la vraie nature des êtres métamorphosés (et de leur rendre leur aspect normal s'il le juge utile). Il déteste violemment qu'on arrive dans son dos.

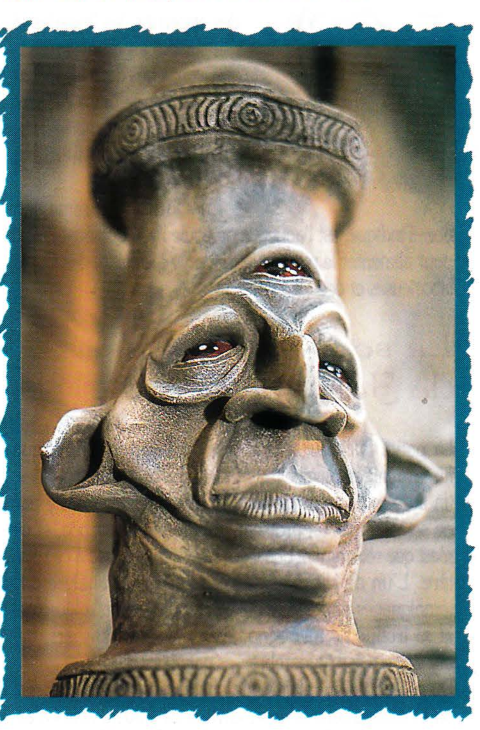
de du dehors (où le temps s'écoule trois fois moins vite, rappelons-le). En son absence, un sandestin nommé Clorgolkrii surveille la scène et prévient les magiciens de l'arrivée d'intrus. D'autres sandestins, placés de-ci de-là de par le monde par Glinya peuvent également transmettre ce qu'ils voient, sur une face du tryptique, ou sur la totalité. Enfin, une tête étant placée au-dessus de chaque panneau, le tryptique peut apparaître comme un banal miroir.

Le peuple-pierre

Les murs extérieurs et intérieurs de la Maison des magiciens sont décorés de centaines de visages et de bustes. Beaucoup ne sont que de simples ornements, mais nombreux aussi sont ceux qui hébergent un sandestin mineur, au pouvoir limité. Leur rôle peut être simplement de guider le visiteur, ou au contraire de lui interdire l'accès de certains lieux, d'ouvrir ou non certains passages ; mais aussi d'espionner, de rapporter des conversations, soit en les disant, soit en les transmettant en direct sur un récepteur comme le tryptique de Glinya. Dans certains cas, le sandestin possède un ou deux pouvoirs importants, dans un but précis : téléportation, stase temporelle… Bien que les sandestins ne subissent pas le temps de la même façon que les humains, être coincés ainsi agit sur leur moral, et les pousse vers deux types de réactions : soit une langueur résignée, soit une acidité agressive. Un même sandestin du peuple-pierre habite parfois plusieurs têtes. Cela lui permet de faire circuler les informations d'une aile à l'autre du château. Lorsqu'ils sont entre eux, les peuple-pierres consacrent beaucoup de temps à se lamenter sur leur sort, et à médire des autres sandestins et des humains…

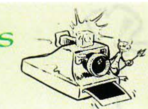


Fook Aï, bien qu'il apparaisse souvent dans les orifices des murs, n'est pas du peuple-pierre, mais un sandestin normal, employé à récupérer diplomatiquement auprès des invités les menus objets (souvent magiques ou précieux) tombés par mégarde dans leurs poches.



Ont collaboré à Jarandell :
Jean Balczesak, Denis Beck, Frank Dion, Denis Gerfaud, Didier Guiserix et Jean-Marie Noël.
Décors, plans et illustrations : **Frank Dion**
Dessin couleur : **Franz Auberlet** *Photos :* **Yoëlle**

Les Instantanés de CB



Dans la Nasse

Nos aventuriers ont pénétré chez un ami de Glinya, et sont trahis par le triptyque des Riches Heures. Ils sont téléportés dans la Nasse, lieu leurre constitué d'un réseau de pièces apparemment habitées, mais en réalité entièrement étanche. Là ils rencontreront divers sandestins qui permettront à Glinya de savoir à quoi s'en tenir sur les intrus et elle agira en conséquence: depuis leur faire des excuses et les renvoyer d'où ils viennent s'ils sont dans leur bon droit, jusqu'à diverses punitions destinées à les dissuader de poursuivre s'ils ont de mauvaises intentions.

Les délices de Jarandell

Les persos accompagnent un magicien/prince en Jarandell. Durant leur séjour :

— Orage gravitationnel sur Jarandell. Les parallèles ne sont plus parallèles, le sol se courbe en volutes, les tours se spiralent... Seul le sandestin Bogatiir peut y remédier, mais il est lui-même prisonnier d'une stase temporelle de Grume au Cinquième Âge. Qui pourrait aller le délivrer?

— Les entités qui poursuivent Randell depuis bientôt trente ans le cherchent dans les plans et les éons. Elles ne s'abaissent cependant pas à faire elles-mêmes de la banale enquête, déléguant cela à leurs mignons, qui eux-mêmes ont soudoyé des dizaines d'individus pour récolter les informations susceptibles d'aider à localiser le magicien haï. Refroidis par des décennies de recherches infructueuses, de fausses nouvelles et de traquenards, les mignons imposent à leurs hommes de main de ramener des preuves que leur piste mérite une intervention. Or, un groupe de six apprentis est arrivé depuis quelques semaines à Jarandell. Parmi eux, un espion, heureusement pas très subtil. Son idée est de ramener quelques objets magiques, et surtout une plaque d'émail qu'il a repérée dans une salle du château, portant le nom de Jarandell, qui devrait intéresser ses employeurs.

— Les micrognomes kashars savent qu'ils ont découvert des joyaux dans les profondeurs, qu'ils remisent dans une salle secrète de Carnfhal (éclairée d'une simple lampe à huile). Comme celui-ci n'en parle pas, eux aussi gardent tacitement le secret. Mais ils aimeraient bien en récupérer une partie, comme cela était prévu. De son côté Carnfhal ne comprend pas pourquoi la salle secrète reste vide. Les Kashars n'auraient-ils rien trouvé? A d'autres! Ils doivent tout garder pour eux! Ne parlons pas des soupçons de Glinya et Marutto sur Carnfhal, et de Yoklorglass sur ses troupes. Sous prétexte de visite pour des hôtes de marque, Marutto charge les aventuriers d'enquêter secrètement d'abord, officiellement ensuite, sur le mystère. Mission d'espionnage et de diplomatie dont la clé et un sandestin oublié de tous, Colpalokol, déguisé en lampe à huile. Son rôle est d'envoyer, dans un lieu sûr connu de lui seul, les objets qu'on laisse dans la pièce où il se trouve, dès qu'il est seul. Sa cache, située loin dans le temps et l'espace, contient un capharnaüm d'objets de toutes tailles...

— Configuration astrale particulière: comme tous les 80 ans, les micrognomes kashars sont pris de la Foreuzièvre, frénésie qui les pousse à creuser avec avidité tout ce qui se présente: terre, rochers, murs. Ils s'attaquent aux maisons, aux fondations du Château, ils créent des voies d'eau avec le lac... Humains, magiciens, sandestins, tout le monde doit s'y mettre pour les maîtriser (sans les blesser). Yoklorgloss a affirmé que cet accès ne durait que 3h. Mais il a oublié que 3h au dehors correspondent à 9h en Jarandell.



Les passeurs

« ... Parfois, dans une taverne, devant une chope de lait chaud aux épices, Turne Silune le Prudent philosophe : « Nous ne faisons que passer... » lâche-t-il. Et effectivement, Turne est passeur. C'est-à-dire qu'il guide de Biaz vers le royaume de Shanpuir (et inversement) les voyageurs ou les petites caravanes qui désirent affronter l'ascension et les dangers de la Raze du Lynx plutôt que de passer par la charmante cité de Morvang (surnommée Mortbourse ou Cité-du-dernier-sou par des fâcheux). Turne connaît bien les chemins et les sentiers de la montagne, les passages les plus rapides (et vertigineux), ou bien les plus sûrs (et longs), les habitudes et les territoires des prédateurs divers de la Raze. Bref, tout ce qu'il faut savoir pour arriver vivant de l'autre côté. Turne est aussi un conteur intarissable, afin de faire passer le temps. Mais il faut d'abord passer la monnaie qui ira chez le banquier de la ville, car Turne voyage sans un sous sur lui, vivant de nourriture séchée, de pêche et des prises des collets qu'il pose lors des haltes. Turne est un métis, mais je ne m'avancerais pas à imaginer sa généalogie. Si tu lui plais et si tu manifestes de l'intérêt, il te montrera peut-être certains secrets de la Raze du Lynx, comme l'herbe épique, un chardon dont l'ingestion assez désagréable te donne ensuite un charisme fou durant une heure ou deux, faisant de toi un meneur d'hommes, un général rayonnant. Si tu en trouves, ramène m'en un peu. Et aussi, si Turne te montre un nid de Sucerveaux avec des petits, peux-tu m'en faire un croquis précis? Je n'ai pas eu le temps de finir le mien, la dernière fois... »

Extrait d'un courrier de Fwouinn le Parcheminé à son neveu Mouz d'Isnet

L'oiseau des pluies de Solstice

Aux solstices de printemps et d'automne, les chamans des diverses communautés de la Raze du Lynx guettent les orages. Parfois, à la fin des plus violents, dans le ballet des petits nuages argentés qui forment la suite du Géant noir du Tonnerre, apparaît le Oloogkaï, l'oiseau des pluies de solstice. Etendant ses ailes multicolores sur plusieurs dizaines de pieds d'envergure, jonglant avec les longues plumes de sa queue, il danse entre les nuages et les arcs-en-ciel. Sa danse semble répondre à une chorégraphie très précise, qui émerveille le voyageur, mais que les chamans interprètent pour prédire les grands événements des deux saisons à venir.

On ignore s'il n'existe qu'un individu ou bien plusieurs (dans ce cas pas plus de trois ou quatre). Il est sacré pour toutes les races habitant la Raze, et sa chasse est bien entendu impensable.

Affaire de prononciation

« ... J'avais cheminé longuement et perdu tous mes compagnons de route. Mon esprit crut d'abord voir une ville grouillante de vie, dans ce qui n'était qu'un simple hameau. Je devais avoir piteuse allure, car un bûcheron qui taillait des rondins sous un porche m'offrit spontanément sa cruche d'eau glacée comme si j'allais défaillir. M'étant réhydraté, je lui demandais la route du Moulin de Khardann. A sa grimace, je vis qu'il ne me comprenait pas. On m'avait pourtant assuré qu'en ces contrées, le langage commun était entendu. Je réitérais ma question : « Sauriez-vous le chemin du Moulin de Khardann, s'il vous plaît? » Même dépit sur la face du bûcheron, qui appela un ou deux amis pour résoudre mon cas, sans plus de succès. Je me décidais à repartir, les vents coulis glissant sous le porche et l'eau glacée me chatouillant déjà les narines d'un début de rhume. Et d'ailleurs, les premiers éternuements me secouèrent tandis que dépité je demandais une dernière fois : « Maissstchi (nif), je veux ssjuuustchi sstchavoir (nif) sitchii vous connaissez un atcha-moulin (nif) nommé Kaa... aaa... atchar dann ! (nif nif). »
Leurs visages s'éclairèrent alors, et tendant leurs bras de concert vers l'est, ils me répondirent en cœur : « Bien ssstchUUrr, c'estchII paa... aa.tchar là, en dii... ii.thcirectchion de l'ee... ee... stchou ! » « Mee... eee... er-tchii ! (nif) » leur répondis-je en m'éloignant... »

Extrait de « Comment j'ai eu si mal au dents », tome XXXVI des « Courriers et correspondances » d'Ermold le Noir

La trêve de Traque

Si la pluy l'a fouettay,
La tourmente ravinay
La Raze la Raze
Gare à la trê-ve
Si l'Ograge l'a brûlay
Le Zilvent desséchay
La Raze du Lynx
Gare à la trê-ve
La trêve de la Traque

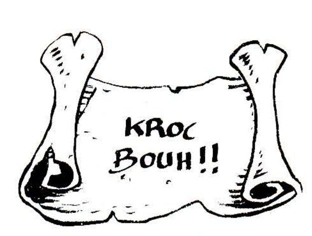
Côte à côte
Le loup t'y mordra,
L'agneau t'y bottera
Le troll t'étranglera
Côte à côte
Le gob et l'humain
Et le troglonain
Te f'ront en festin

On ne sert pas d'barbaque
A la trêve de la Traque

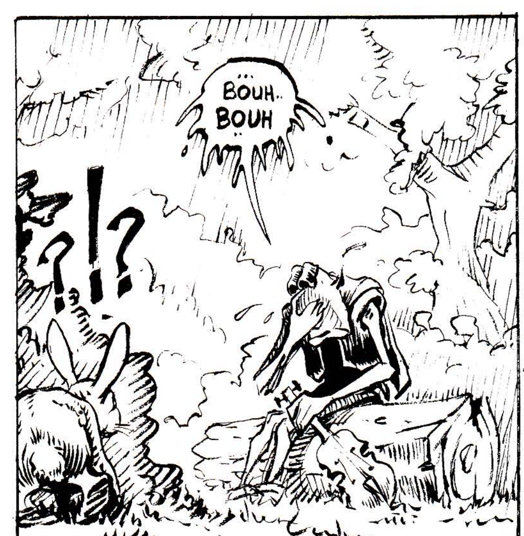
Extrait d'une chanson populaire de la région

LES TERRIBLES AVENTURES DE

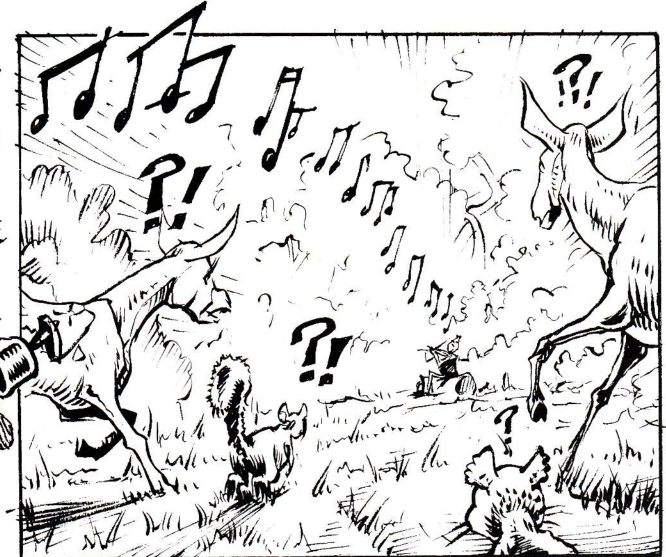


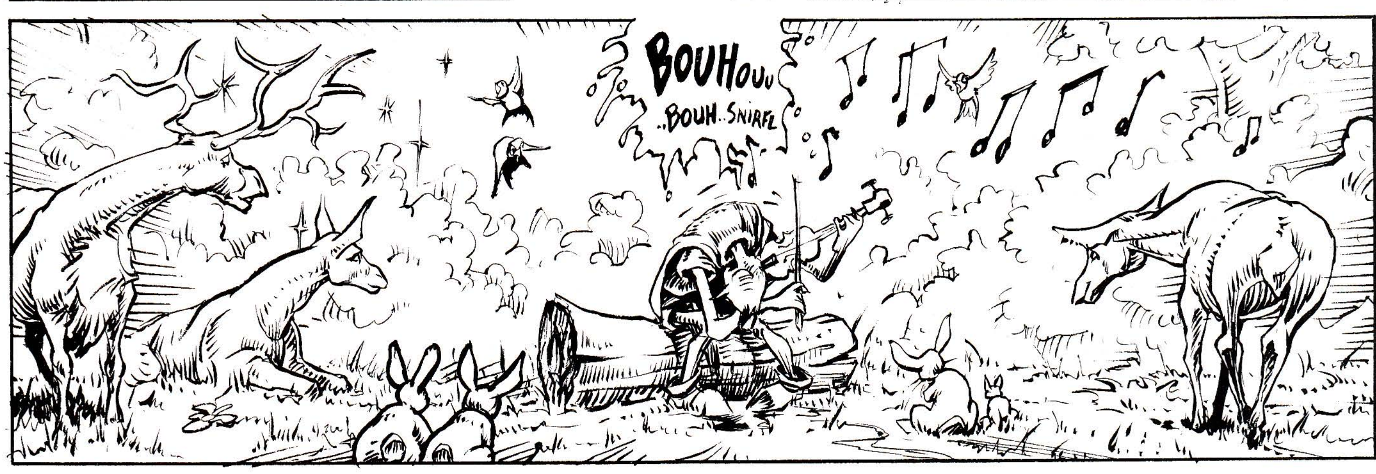


















CHEVALIER SEGUR 90

FIN

METALLIQUES

COLLECTION

Comme dit le proverbe : « Neige en novembre, Noël en décembre ». Préparez donc cet événement immuable en repérant dès maintenant vos nouveautés préférées et autres dragons hors de prix que vous glisserez habilement dans votre lettre au Père Noël.

ALTERNATIVE ARMIES

Quelques nouveautés qui rejoignent la cinquantaine de références que cette marque possède désormais. Vous découvrirez notamment dans vos boutiques un très beau blister regroupant deux ours-hiboux, monstres aux mœurs bizarres autant qu'étranges et dont les poses sont très vivantes (réf. VNT 8). Et Noël devrait voir arriver le premier dragon de cette marque prometteuse.

CITADEL-MARAUDER

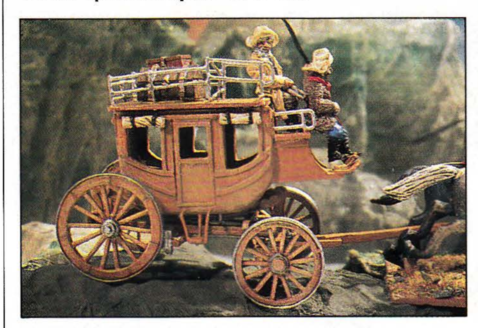
• Citadel propose quelques nouveautés pour Warhammer 40 000 : des Eldars Warlocks (B 1560) et une magnifique voiture de guerre orque, sortie à point nommé pour le Salon de l'Auto (VTBR 14). Sachez à ce propos qu'il existe maintenant une nouvelle boîte de peinture spécialement conçue pour les Orks et les Eldars de l'espace. Notez enfin la réédition de blisters de brigands et rangers (B 4115).

• De son côté, Marauder sort des orques noirs géants (qui feront de parfaits uruks) et une chimère très réussie (BMM 27 et 44A).

Avis de décès : le *Hérault Citadel* est mort, vive *Chaos*. Ce nouveau magazine d'Agmat (dynamique importateur de Citadel) permettra de trouver, tous les mois en français, de nouvelles règles concernant tous les jeux Games Workshop, ainsi que des conseils quant à l'usage des figurines Citadel.

DIXON

Après une gamme Sécession 25 mm qui ne cesse de s'agrandir, cette marque anglaise propose quelques figurines originales : Davy Crockett et quelques autres héros de la guerre du Texas, et surtout une magnifique diligence. Celle-ci est d'une qualité de gravure irréprochable, mais armez-vous de patience car le montage est délicat et très éprouvant pour les nerfs.



Si le montage est délicat, le transport l'est tout autant. Paradoxal, pour une diligence, non ? (Dixon).

A noter aussi la parution d'unités de chameliers français dans la série Bonaparte en Égypte.

ESSEX

Annoncée dans le dernier numéro, la gamme 15 mm Russes napoléoniens ne paraîtra vraisemblablement que dans la deuxième quinzaine de novembre ; ce retard étant occasionné par la sortie d'une nouvelle gamme très complète de figurines 15 mm guerre de Sept ans.

A signaler également quelques nouveautés en 25 mm napoléoniens : des lanciers de ligne (FN 136 à 139) et de nouveaux artilleurs de la Garde (FN 140 à 143).





Prince August fait donner la troupe, lâchant les armées de Sauron, ici avec un commandant semi-troll, ou en lançant à l'assaut ses Scots Grey et Dragons anglais (à mouler à volonté).

GRENADIER

Les collectionneurs et les joueurs seront ravis d'apprendre l'arrivée d'une nouvelle boîte de figurines pour Star Wars : les Imperial Troopers (réf 40313) ; et décembre devrait amener un ou deux autres sets de figurines pour le même jeu. Le dragon vert de Julie Guthrie est disponible.

PRINCE AUGUST

Sonnez hautbois, résonnez musettes, enfin elles sont là ! Après de nombreux mois de disette, octobre a enfin vu la sortie de deux séries de figurines Mithril.

La première est consacrée à *Gorgoroth*, la maléfique plaine du Mordor, et contient suffisamment de figurines pour encadrer les troupes participant au siège de Minas Tirith : la bouche de Sauron (M 145), qui possède deux têtes différentes, laissant



Orque noir géant procédant avec sérénité à la cérémonie du thé (de chez Marauder), et « le retour du ranger », une (re)production de Citadel.



Ce nazgul est descendu de sa monture pour vous occire : quel honneur ! (Prince August).



Que peut un alchimiste nain contre Sauron ? Seul, rien sans doute. Mais il n'est pas seul ! (Prince August).



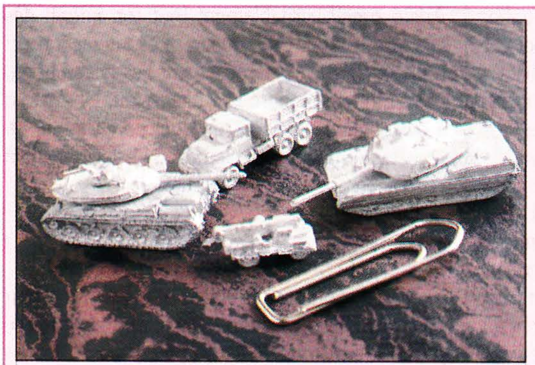
Dix guerriers du Chaos vous tombent d'un coup sur la tête. Que faites-vous ? (Ral Partha).

ainsi un choix appréciable aux figurinistes les plus exigeants ; un nazgul à pied et un autre à cheval (M 147 et 146) qui apporteront bonheur et joie à vos PJ niveau 1 ; et toute une troupe sympathique composée d'un troll olog-hai, d'un commandant semi-troll, d'un uruk-hai et de deux orques (M 148, 149, 150 et 151). Ceci complété par un cavalier variag et quelques Haradrim (M 152, 153 et 154), afin de ne pas oublier que de nombreux humains ont combattu aux côtés du Mal.
Juste le temps de reprendre son souffle et on enchaîne avec le *Peuple de Durin* : les fameux nains de la Moria.
Toute la structure sociale de ce gigantesque complexe souterrain défile là sous nos petits yeux embués de larmes de reconnaissance : deux artisans nains en plein travail (M 158), un alchimiste (M 160), des héros comme Thorin ou Dain Ironfoot combattant Azog (M 155 et 164), un aventurier à pied et un autre à dos de poney (M 163 et 162), des guerriers (M 159), le roi Thrain et ses gardes (M 156 et 157) et enfin une belle jeune fille, malheureusement affublée d'un voile plutôt disgracieux (M 1612). C'est une série de toute beauté (et Fred Bassot ne me contredira pas) et grâce à laquelle de nombreux joueurs devraient être séduits par le glorieux destin des nains dans les jeux de rôle.
Arrivé à ce stade de la lecture, tout lecteur raisonnable pourrait croire que c'est fini. Que nenni ! Prince August a aussi sorti de nouveaux moules en 25 mm napoléoniens : des Scots Grey et des Dragons anglais, ainsi que deux chevaux pouvant équiper les deux régiments précités (réf 543 A, B, C et 544).
Enfin, les saynètes se font maintenant attendre depuis plus d'un an... Peut-être y aura-t-il un miracle de Noël !

RAL PARTHA

En toute dernière minute, nous apprenons l'arrivée de trois nouveaux blisters de figurines médiéval-fantastiques : deux superbes Héros du Chaos, livrés en version à pied et à cheval (réf 340 et 341), ainsi qu'un pack regroupant un nain, un barbare et deux elfes (réf 331), et une boîte de seigneurs de la guerre (réf 298). Ces figurines sont de la qualité qui a fait la réputation de cette grande marque américaine. A noter que l'échelle de ces figurines se rapproche de plus en plus du standard anglais, réduisant d'autant les difficultés de compatibilité entre marques.

François Décamp
Peinture **Fred Bassot**
Peinture diligence
Christophe Caillaud
Prises de vue **Yoëlle**



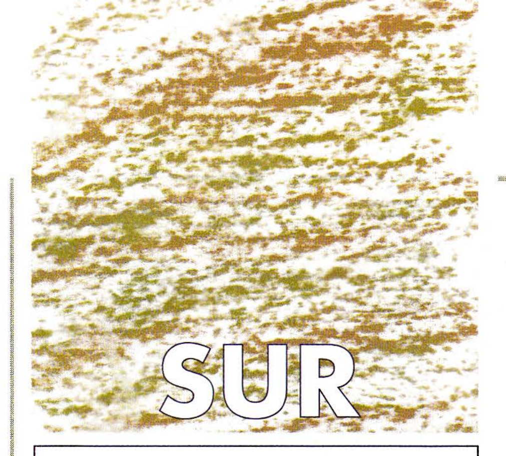
Les figurines modernes au 300e

De gauche à droite : un AMX 30, un camion Zil, une jeep armée, un trombone de modèle inconnu et un XM 1 Abrams.

Parallèlement à l'article des pages 96 à 98 sur les wargames modernes avec figurines, voici quelques renseignements et conseils sur les gammes existantes.
Contrairement au foisonnement existant aux États-Unis et surtout en Angleterre, notre Hexagone reste bien désert puisqu'il n'accueille aucun fabriquant de figurines au 300e. Sont importées de façon régulière par quelques grandes boutiques parisiennes, deux des marques les plus connues : GHQ et Heroics and Ros :

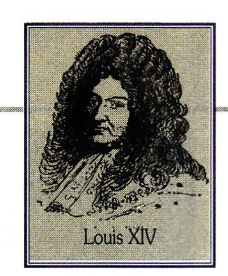
• **GHQ.** Marque américaine très connue des fanas de Squad Leader et d'Harpoon, car diffusant les figurines officielles pour ces jeux, elle possède aussi une gamme étendue de matériel et de chars modernes. Possédant de loin la plus belle gravure (et malheureusement les prix les plus élevés), ces figurines sont au 285e, et donc un peu plus grandes que la plupart des figurines des autres marques. Attention donc en cas de mélange de marques.
N.B. : GHQ est distribuée par Jeux Actuels, disponible entre autres à l'Oeuf Cube et au magasin Jeux Descartes rue des Ecoles.

• **Heroics and Ros.** Marque anglaise, elle se caractérise par un catalogue d'une grosseur encyclopédique, où l'on peut trouver aussi bien des chars que du matériel, des camions que des jeep, ou encore de l'infanterie. L'échelle est au 300e, et les figurines sont moins fines que celles de GHQ (mais heureusement moins chères). Le matériel américain et soviétique n'est pas aussi omniprésent, et l'on trouve même (cocorico !) du matériel français en abondance : de l'AMX 30 au Saviem VAB, en passant par le bon vieux TP3 et toute une série d'AMX 10.
N.B. : Heroics and Ros est distribué par Jeux de Guerre Diffusion.



un PLATEAU

Aristo


Louis XIV

Amours et intrigues à la cour de Versailles

Sorti à une époque où tout le monde ne pensait qu'à fêter le bicentenaire de la Révolution française, Aristo se démarquait déjà en se situant dans le contexte des intrigues à la cour de Versailles, à l'époque du Roi Soleil. Et ceci ne constitue heureusement pas la seule originalité de ce jeu très réussi.

Un jeu très coté

Or donc... Chaque joueur incarne un courtisan (puis ses descendants) à la cour du Roi Soleil, tentant de gagner 50 000 livres en intriguant bassement auprès du roi, de la reine et des autres joueurs.

Comment gagner de l'argent ? Au jeu, en recevant des charges royales, des titres, des pensions, en partageant les revenus de son époux, en « magouillant » avec les autres joueurs... Mais il faut avoir la cote pour que tout cela réussisse !

L'expression « avoir la cote » semble déplacée dans le langage des courtisans, mais elle définit bien ce qu'elle veut dire. L'influence (et les chances de gagner) de votre personnage sont mesurées par sa cote auprès du roi et de la reine, un nombre allant de -2 à 9. Pratiquement toutes les actions permettant de progresser impliquent un « jet de cote ». Vous lancez un d10 et devez obtenir un résultat égal ou inférieur à votre cote. Si vous échouez, vous perdez un point de cote ! Si celle-ci devient nulle ou négative, gare à la Bastille !

Le mécanisme de jeu utilise 105 cartes (événements, requêtes) ou des requêtes verbales. Les conditions d'utilisation des cartes sont draconiennes, et la localisation de la cour, votre sexe, votre cote ou celle de vos adversaires, interdisent ou non de jouer telle ou telle carte. La façon de composer votre jeu prend donc une grande importance stratégique. En effet, si la cour se trouve à Versailles, il vous sera impossible de jouer les cartes comportant le symbole Guerre ou Chasse. Vous pouvez jouer les cartes pour votre courtisan et contre les autres, mais aussi l'inverse. Le suicide est parfois intéressant !

Certaines cartes de charges vous permettront de mettre la main sur des mécanismes du jeu, au grand désespoir de vos adversaires : le chancelier peut faire enfermer à la Bastille et juger les courtisans, le contrôleur général des Finances accorde des pensions exceptionnelles (et il se sert au passage), le secrétaire d'État à la Guerre signe la paix ou déclare la guerre quand il le souhaite, le maître de la Chasse peut obliger la cour à se rendre à la chasse, et la gouvernante des enfants de France faire baisser la cote des courtisans auprès du roi ou de la reine en « cancanant » (redoutable !).

Une précision : la condition inscrite au sommet de la carte précise le personnage pour ou contre lequel la carte peut être jouée. La condition écrite sur le bord gauche de la carte précise qui a le droit de la jouer. Attention, ce sont deux choses bien différentes. Exemple : la carte « Poison » ne peut être jouée que par un courtisan de sexe féminin, contre une femme ou un homme. La carte « Blessure de guerre » ne peut être jouée que contre un homme, par un courtisan de sexe féminin ou masculin.

Au début du jeu, vous choisissez le sexe de votre courtisan en fonction des cartes que vous avez reçues. Ensuite, à chaque décès (ce qui arrivera, soyez-en sûr), vous devenez le neveu ou la nièce de votre courtisan... et vous changez de sexe ! Cette règle présente trois intérêts : vous pouvez être certain que les autres joueurs vont se tromper lors des prochains tours de jeu et feront des manquements à l'étiquette, de nouvelles possibilités de mariage s'offrent à vous, et les cartes réservées au sexe opposé bloquées dans votre jeu (pour empêcher d'autres joueurs de les utiliser) serviront enfin.

Le dernier aspect de votre courtisan est défini par son parti. A la cour, il était de bon ton de « militer » pour les Espagnols, les Hollandais ou les Anglais. Cela prend son importance lors des déclarations de guerre (il est très mal vu d'être proanglais quand les troupes de Sa Majesté britannique combattent la France), et auprès de la reine. Si vous êtes pour son pays d'origine, vous gagnez 2 points de cote auprès d'elle. D'autre part, certains actions dirigées contre un personnage ont des retombées sur les courtisans qui appartiennent au même parti. Attention, ne jouez pas contre vous en attaquant quelqu'un de votre parti avec certaines cartes, vous risquez d'en supporter les conséquences.

On ne badine pas avec l'étiquette !

L'humour et les intrigues vont de paire dans Aristo. Il est rare de voir une partie sans fous rires. Le texte des cartes vaut quelquefois son pesant d'or (« Dans un bosquet, vous plûtes au roi ! »), et un coup bas particulièrement réussi vous vaudra souvent les applaudissements de votre victime. Les règles sont simples, mais leurs mécanismes offrent une grande subtilité stratégique. Le hasard joue son rôle (distribution des cartes, résultat du dé) mais il est bien compensé par une bonne tactique de jeu.

Ce jeu de plateau flirte avec le jeu de rôle, et si les joueurs se mettent vraiment dans la peau de leur courtisan, l'ambiance autour de la table peut devenir très « role-playing ». Il s'agit sans doute de l'une des raisons qui ont fait son succès auprès des rôlistes rarement intéressés par les jeux de plateau[1]. Cet aspect est dû aux règles sur l'étiquette : les joueurs se choisissent un nom « à rallonge » et doivent se donner du « Monsieur de la Courtebière » ou du « Mademoiselle de la Ferronnerie » pendant toute la partie. Interdiction d'utiliser son vrai prénom ou d'oublier son titre de noblesse quand on s'adresse à un baron, sinon gare aux amendes...

Aristo prend véritablement tout son intérêt dès que l'on a réuni cinq joueurs. Les interactions et les négociations, qui constituent l'essence du jeu, peuvent enfin prendre leur dimension. Une partie à deux joueurs devient un duel de cartes et de requêtes, et l'aspect diplomatique est perdu. Elle reste néanmoins très distrayante.

Quelques conseils

— Tout d'abord, restez strict sur la limite de 5 mn pour la période de négociations, sauf si vous disposez de beaucoup de temps pour jouer.

— Les requêtes verbales sont très souvent oubliées par les joueurs, qui s'obnubilent sur le jeu des cartes. Pourtant, certaines d'entre elles restent très perverses, comme « se marier » ou « prendre une charge ».

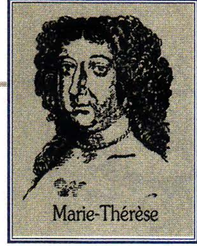
— N'oubliez pas que le chambellan joue deux fois pendant son tour de jeu, et qu'il dispose donc de

FICHE TECHNIQUE

Jeu de plateau en français des éditions Dragon Radieux

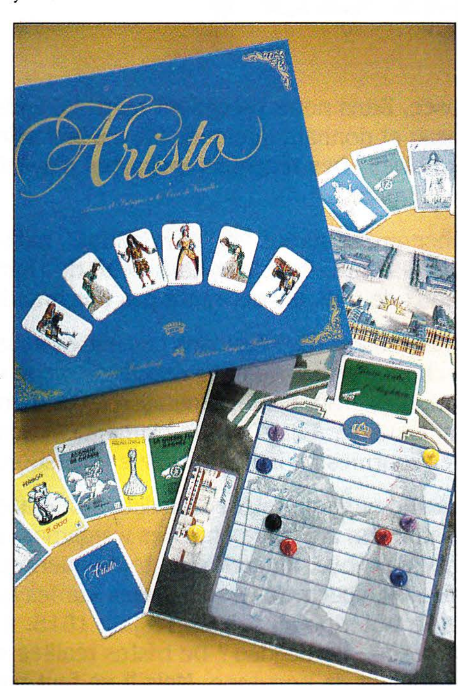
Auteur : Philippe Mouchebeuf

Matériel : un plateau de jeu, 112 cartes à jouer, des pions de couleur pour identifier les joueurs, 2 dés à 10 faces, la règle du jeu, des feuilles de marque.


Marie-Thérèse

deux actions supplémentaires pour contrer ce qui s'est accompli pendant le tour. Il peut aussi préparer un coup en trois ou quatre actions avant que quelqu'un puisse intervenir.
— Si votre cote devient dangereusement basse et que la Bastille se rapproche, il vaut mieux quelquefois tenter de tuer le roi plutôt que de passer un temps fou à remonter la pente. En plus, cela gênera tous les autres courtisans en faveur ! Sinon, vous pouvez suicider votre courtisan grâce au poison, un accident de chasse ou une blessure de guerre.
— Vous pouvez raisonnablement prendre le risque de ne garder qu'une seule carte « lettre de cachet » dans votre jeu, car vous la reprenez immédiatement si la requête est accordée.
— Guettez les cartes qui tombent dans la maison du roi quand une requête est refusée ou quand un courtisan meurt. Vous choisissez ce qui vous intéresse le plus et vous ne piochez pas au hasard...
— Ne vous fiez pas trop aux cartes de charges pour gagner de l'argent. Elles peuvent vous être reprises rapidement, et changent de mains très souvent. Faites plutôt confiance aux titres de noblesse, aux pensions et aux dignités.
Quand vous voulez utiliser une carte « requête importante », et que vous ne souhaitez pas qu'un autre joueur se l'approprie, jouez-la toujours en premier. Si elle est refusée et part dans la maison du roi, vous pourrez la reprendre dans votre jeu grâce à votre deuxième action.
— Sachez vous suicider quand les choses vont trop mal ou quand un parti intéressant se révèle et qu'un changement de sexe vous permettra un mariage profitable.
— Si vous êtes pauvre, le mariage est toujours un beau coup car vos revenus seront augmentés de la moitié de ceux de votre époux. Si vous avez de nombreux revenus, restez célibataire ! Le mariage permet un coup assez méchant aux courtisans de sexe féminin : vous épousez un homme titré, vous le tuez et vous héritez du titre dont vous n'aurez plus à partager les revenus !
— Essayez de faire suivre la carte « favorite » immédiatement par une naissance. Vous profiterez ainsi de ses avantages avant que les jaloux ne commencent à jouer des cartes contre vous et vous fassent perdre votre position. Si vous êtes favorite, débrouillez-vous pour que la reine meure et tentez de vous faire épouser par le roi... Cela vous évitera l'exil si l'Église s'intéresse trop à vous.
Si vous possédez une carte « favorite » et que vous n'êtes pas trop pressé, attendez qu'une courtisane devienne favorite avant vous. Quand vous la détrônerez, elle perdra des points de cote !
— Le poison est moins dangereux à utiliser que le philtre d'amour. Si vous êtes découvert, vous perdez simplement des points de cote dans le premier cas, mais vous partez directement à la Bastille dans le second.
— Ne prenez pas trop rapidement la tête du jeu, sinon tous les autres joueurs vont se liguer contre vous. Restez discret et progressez dans le sillage des deux premiers. Une ou deux cartes bien jouées en fin de partie vous permettront de les dépasser sans problème, et personne ne vous aura cherché de noises pendant ce temps.

— Attention aux règles de l'étiquette lors d'un mariage : la femme prend le nom de son époux et bénéficie de son titre de noblesse éventuel. Une veuve garde le nom de son époux et son titre. Si une femme mariée meurt, le neveu reprend le nom de jeune fille de sa tante.



— Si vous jouez un homme marié, faites de votre femme la favorite et favorisez les naissances de bâtards royaux. Vous partagerez les revenus. Ensuite, rien ne vous empêche de jouer une carte pour la dénoncer et lui faire perdre sa position.

Quelques variantes

Le chambellan et l'étiquette

Il existe plusieurs façons de jouer le chambellan. Bien que la règle semble très stricte sur ce point, les joueurs ont rapidement développé leurs propres versions du « savoir-vivre » à la cour.
— Le chambellan intègre : tel qu'il est défini dans le jeu. Il se pénalise lui-même et relève uniquement les manquements à l'étiquette des règles.
— Le chambellan pointilleux : non seulement les manquements à l'étiquette normaux sont pénalisés, mais aussi les écarts de langage et autres insultes. Langage châtié autour de la table, s'il vous plaît. Pas d'argot, de grossièretés ou un soupçon de vulgarité...
— Le chambellan corrompu : il ne respecte pas l'étiquette et s'autorise tous les écarts lors de son tour de jeu, ce qui a le don d'énerver ses adversaires et de leur faire commettre des impairs. Il peut « oublier » d'infliger une amende, contre une faveur ou de l'argent. Variante très éprouvante pour les nerfs !

L'argent

Les comptes sont tenus sur la feuille de marque, ce qui permet à chacun de voir la progression de ses adversaires. Dès qu'un courtisan s'approche trop de la somme fatidique, tout le monde se ligue contre lui pour stopper son avance. Une petite variante permet de contrer cet aspect. Au lieu de noter sur papier le compte en banque de chaque joueur, utilisez des billets (une bonne façon de recycler votre bon vieux Monopoly). Cela donnera des parties où la mémoire jouera un plus grand rôle, et qui s'achèveront beaucoup plus rapidement. Cela permet aussi des échanges secrets d'argent entre joueurs.

Aide-mémoire

Vous trouverez ci-dessous un aide-mémoire qui vous permettra de jouer plus facilement lors de vos premières parties. Quand vous serez bien aguerri, vous pourrez vous en passer et rendre ainsi le jeu plus difficile.
Distribuez un aide-mémoire à chaque joueur au début de la partie. Le tableau des courtisans donne les différentes fonctions dans l'ordre prescrit par l'étiquette. Un conseil : gardez à proximité une gomme et utilisez un crayon à papier, car des changements interviennent souvent. Un aide-mémoire qui n'est pas tenu à jour peut se révéler d'une traîtrise abominable, avec tous ces mariages, changements de charges, décès et autres nominations...
Cet aide-mémoire ne dispense pas le chambellan d'utiliser la feuille de marque, pour noter les comptes en banque, et garder une trace du nom d'origine de chaque courtisan (à reprendre après un décès).

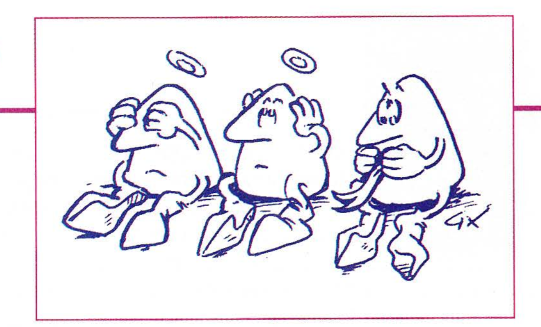
Anne Vétillard

1) Cette opinion n'engage que l'auteur (N.D.L.R.).

Aide mémoire du joueur

Joueur	*Couleur*	*Qualité*	*Dignité*	*Titre*	*Nom*	*Charge*	*Parti*

Les wargameurs sont-ils des charognards ?



La question mérite d'être posée. Dans notre précédent numéro, vous avez pu lire une page rédigée à la dernière minute par Michel Vineau et donnant quelques brèves indications pour aider à simuler avec Gulf Strike les récents événements du Koweït. Des réactions indignées n'ayant pas tardé à nous parvenir, nous avons voulu faire une petite mise au point.

Nous savons bien que la guerre est un phénomène atroce (et j'y reviendrai), mais nous affirmons que nous ne pratiquons pas le wargame dans le seul but de nous distraire, donc pas dans celui de « faire joujou » ! L'humour et la dérision, qui font si souvent le charme des meilleurs jeux de rôle, n'y occupent pas une grande place.

Allons plus loin. Les critiques les plus couramment relevées dans ces lettres nous reprochent de ne pas laisser ce domaine aux journaux spécialisés, d'être des « charognards », de nous réjouir de façon malsaine dès l'émergence d'un conflit et des nouveaux scénarios ainsi rendus possibles. Tout cela me paraît relever d'un moralisme déplacé et mal compris ou, pire, d'une sorte d'hypocrisie faussement candide. Ainsi Tartuffe clamant : « Cachez ce sein que je ne saurais voir », mais lorgnant tout de même avec insistance les charmes de la demoiselle en question.

Au nom de quoi laisserions-nous ce domaine aux journaux spécialisés ? Et d'abord ne le sommes-nous pas également ? Ensuite, au nom de quoi se ferait cette distinction arbitraire entre les wargames « sains » et les wargames « malsains » ? Nos moralistes ont de bien curieux principes ! Pour nous, au contraire, toute guerre passée, présente ou future est malsaine. *Toute* guerre, toute *vraie* guerre. L'abominable spectacle des villageois kurdes gazés par Saddam Hussein ne le cède en rien dans l'horreur au champ de bataille de Waterloo au soir du 18 juin 1815. Aujourd'hui qui peut rester indifférent au sort des Koweïtis sous le joug de la soldatesque de Bagdad ? De tristes réalités se cachent derrière nos pions de carton. Nous n'avons de leçons de pacifisme à recevoir de personne. Mais il ne faut pas prendre la proie pour l'ombre, le mot pour la chose qu'il désigne, ou la carte pour le terrain (comme dit Mr. Van Vogt). Un wargame se compose de papier et de carton, rien de plus.

C'est précisément parce que nous détestons la guerre que nous voulons l'étudier, la mieux comprendre et, si possible, peser de tout notre (faible) poids de citoyens pour l'éviter. Clémenceau disait que la guerre est une affaire trop sérieuse pour qu'on la laisse aux seuls militaires. Voilà qui résume toute notre philosophie. La démocratie ne s'accommode pas de la technocratie et de domaines réservés aux « spécialistes ». L'honnête homme (au sens que l'on donnait à cette expression au XVIIe siècle) se doit de réfléchir sur tout et de ne jamais fermer son esprit aux interrogations que le monde lui soumet. Ainsi, lorsque nous publions un dossier sur la crise du Golfe, nous ne le faisons ni dans un but d'amusement, ni dans un but de publicité, mais bien d'information. Contrairement à ce que pensent nos détracteurs, c'est précisément la morale qui nous guide !

Mais peut-être le problème est-il ailleurs ? L'esprit humain fonctionne parfois de façon curieuse. Il possède une certitude en forme de schéma rigide, et il « coince » lorsqu'il est confronté à un problème qui ne rentre pas dans ce schéma. Il est alors tel un ordinateur dénué de raison et de sens critique qui refuse une instruction non conforme au logiciel : « bip – syntax error » ! Ainsi ce wargameur qui, ayant lu une analyse historique, rejette ensuite comme fausses toutes les autres thèses sur le même sujet parce que non conformes à la première, qu'il tient désormais pour *la* vérité.

A la rédaction, nous avons constaté l'existence de deux catégories particulières de wargameurs : les uns, par excès de (faux) moralisme, nous tiennent le discours que je viens d'exposer, les autres, par une pathétique étroitesse d'esprit, mais aussi par manque total de conscience et de morale, s'offusquent de trouver dans nos colonnes des articles allant au-delà du jeu proprement dit. Ceux-là veulent s'en tenir à « pousser des pions » et refusent de voir autre chose. La raison d'être des jeux de simulation est de « simuler quelque chose ». Par conséquent, se contenter de « simuler » sans s'intéresser au « quelque chose » est non seulement idiot mais… impossible. De toute façon, ces gens-là sont d'une mauvaise foi crasse car, le plus souvent, ils vouent une passion sans limites à l'étude détaillée de certains aspects de l'histoire militaire. Pour ma part, quitte à sortir de temps en temps du cadre du jeu *stricto sensu*, je préfère étudier les aspects géopolitiques d'un conflit que de connaître par le menu les différents types de boutons de guêtres de la Garde impériale ou les différentes runes des divisions SS…

Bien entendu, cet édifiant discours n'enlève rien au fait que notre pratique du wargame ne se situe pas dans une optique exclusivement « universitaire ». Nous nous intéressons à l'histoire de la guerre et à la chose militaire comme *tous* les wargameurs, mais sans renier le plaisir intellectuel que nous retirons de nos jeux de simulation. Le wargame reste un hobby, mais un hobby noble et exigeant. Or, cette passion ludique a ceci de fascinant qu'elle débouche presque mécaniquement sur des domaines que certains qualifient de « sérieux ». S'instruire et réfléchir tout en prenant du plaisir. Vous en connaissez beaucoup, vous, des passe-temps comme celui-là ?

Laurent Henninger

Crise du Golfe 90

une mise à jour pour Gulf Strike

Afin d'illustrer les principes énoncés dans l'éditorial, voici un outil qui sera utile à tous les joueurs de Gulf Strike désireux d'analyser en temps quasi réel l'évolution de la situation du Moyen-Orient, mais aussi d'en étudier les possibles développements. Nos rédacteurs, et Hervé Hatt en particulier, ont réalisé là un véritable travail d'officiers de renseignements.

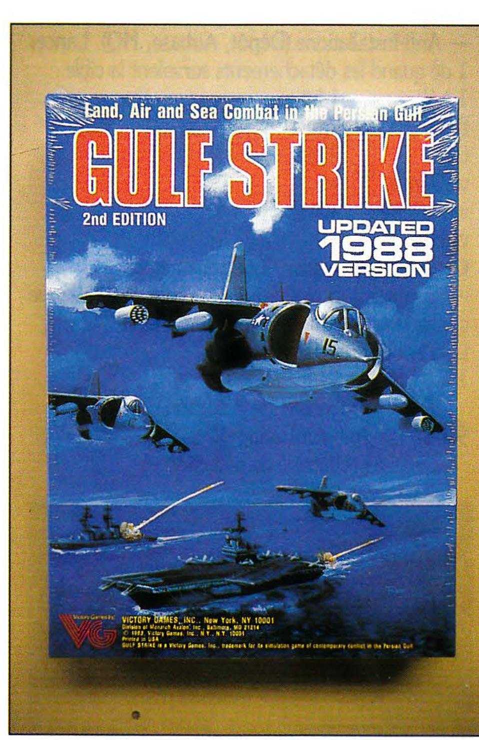
L'époque actuelle fait table rase de nombreux wargames : combien de boîtes basées sur un affrontement OTAN-Pacte de Varsovie ne sont-elles pas à jeter à la poubelle ? Par un hasard malheureux, l'étonnant Gulf Strike est à même de simuler l'actuelle crise du Golfe, bien qu'originellement, l'Irak y apparaisse comme le plus sûr allié des Occidentaux... Pour y parvenir, nous avons analysé, mieux que vos hebdos et quotidiens habituels ne l'ont fait, le déploiement occidental.

L'ironie du sort

Comme il se doit, tous les scénarios possibles ont été imaginés pour une crise dans le golfe Persique, tant par les stratèges professionnels que par les créateurs de Gulf Strike, hormis le scénario qui a cours actuellement. Déferlement des hordes iraniennes sur le détroit d'Ormuz, attaque des blindés soviétiques à travers l'Iran, dégradation de la situation telle qu'elle existait en 1986-87 : toutes ces éventualités se sont révélées nulles et non avenues. Notre plus fidèle allié est devenu notre cauchemar collectif. Encore pouvons-nous nous réjouir que les trois pions israéliens (F-15, 2 x F-16) aient fait un digne travail sur Osirak dans le passé...
Cela dit, utiliser Gulf Strike pour simuler la crise actuelle et ses développements militaires potentiels se heurte à d'énormes difficultés. Le jeu original était entaché d'erreurs techniques nombreuses, des problèmes subsistent, forces en présence et calendriers de déploiement sont souvent différents dans la réalité. Pour utiliser ce qui suit, il faut Gulf Strike dans sa version la plus récente (2nd edition 1988).

Gulf Strike 1990

La tâche était gigantesque, et je ne l'ai qu'imparfaitement menée à bien. Il fallait ajouter des règles spéciales, créer des unités, corriger des pions existant, recomposer les ordres de bataille, analyser les calendriers de déploiement, créer des scénarios. Le résultat final de cet effort (et Casus Belli en est fier) est un ordre de bataille de la Crise, plus précis et plus exhaustif que tout ce que la presse française a publié jusqu'ici. Il est hélas parfois imprécis et sans doute erroné et incomplet, pour ces deux raisons majeures :
— Les Américains maintiennent un secret efficace quant aux unités réellement déployées, en dehors



de « révélations » médiatiques imprécises ou s'attachant à des aspects secondaires comme les noms des bâtiments de l'US Navy dans le golfe d'Oman. Le cœur du dispositif en Arabie Saoudite est peu détaillé à la presse.
— La période du 8 au 30 août a vu se déployer un bluff extraordinaire de la part du Pentagone. Tandis que l'on évoquait des plans impliquant 250 000 soldats, aucune unité mécanisée n'était encore arrivée. Les premiers éléments lourds de la 24e division ne sont parvenus en Arabie que le 29 août. Jusque-là, seuls des fantassins peu équipés ont tenu des « têtes de pont » sur le terrain. Un assaut irakien d'envergure aurait pu atteindre ses buts.

Les scénarios proposés

Malgré cela, les scénarios (voir plus loin) accompagnés des règles, pions et calendriers donnent une approche satisfaisante des événements actuels. Les renseignements proviennent surtout de la presse américaine consultée à l'ambassade des U.S.A. et d'articles thématiques de magazines anglo-saxons. Un zeste de médias français et de potins militaires fait le reste. Les scénarios proposés ne sont pas complets, notamment pour les conditions de victoire : celles-ci devront être adaptées par les joueurs qui, en général, devront faire « mieux » que dans la réalité ou du moins atteindre leurs objectifs. Vous avez le choix entre :
— *Le voleur de Bagdad*
(l'invasion du Koweït - 2 août)
— *La chevauchée fantastique*
(à l'attaque de l'Arabie Saoudite - 6 août)
— *Chirurgie stratégique*
(attaques aériennes US - 20 août)
— *Cargo de nuit*
(le blocus tourne mal - 15-30 août)
— *Le retour du gros bâton*
(libération du Koweït - à partir du 10 septembre)
— *La doctrine de Monroe*
(U.S.A. vs Irak - à partir du 1er octobre)
— *De la crise à la guerre*
(2 août - ?)

Les ordres de bataille

Gulf Strike 1988 sert de référence pour l'ordre de bataille irakien, mais introduisons néanmoins quelques modifications. Les OdB des pays du Golfe sont globalement inchangés ; attendez-vous cependant à devoir créer quelques pions. Les OdB occidentaux « mineurs » (GB, France, etc.) subissent quelques inflexions mais les Américains, surtout, vont vous obliger à fabriquer de nombreux petits cartons.
Force est de reconnaître que la réaction américaine a été affirmée. Le calendrier de Gulf Strike 88 apparaît par trop « conservateur » et nombre d'unités inattendues sont arrivées à pied d'œuvre. Notre calendrier n'est d'ailleurs pas parfait et chacun devra le compléter, à partir du 10 septembre, en

fonction des informations les plus récentes. L'élément capital est la disparition des tensions USA-U.R.S.S., qui permet de « dégarnir » le dispositif américain en Allemagne au profit du « Central Command » déployé en Arabie Saoudite.

Règles spéciales et règles optionnelles

Légende :
- règles spéciales obligatoires : ▲
- règles optionnelles : ✖

R1✖ Guerre électronique
Utiliser les règles p. 14L de l'Update 88 sauf pour :
- Avant l'activation US, seuls les Irakiens peuvent bénéficier du bonus EW en lançant un 9 au dé.
- Après l'activation US, chacun peut bénéficier du bonus selon le dé et le calendrier :
- Activation +1 à activation +4 US=1,2 Irak=9
- Activation +5 à activation +20 US=1,2,3 Irak= -
- Activation +21 et après US=1,2,3,4,5

R2 ✖ Vitesses variables
Utiliser les règles pages 14L-14R de l'Update 1988 sauf pour :
— Classe 1 : sans changement
— Classe 2 : idem + tous les avions (hors classe 1) en mission Strike + autres volontairement
— Classe 3 : F-1, F14, F15, F16, F18, F111, Mig23, Mig29, Tornado, F4 (seulement si mission Anti-Air)

R3▲ Missiles de croisière
Utiliser règles page 14R de l'Update 1988
Bâtiments porteurs : BB, CV, DD, SSN (US seul)
Missiles utilisés : BGM-109 Tomahawk
Portée : 4 hexagones stratégiques.

R4✖ Ravitaillement en vol
Utiliser règle pages 41L-41R de Gulf Strike (1983)

R5✖ Bases de campagne
Utiliser règle page 41R de Gulf Strike (1983)

R6✖ Strike de pénétration
Utiliser règle page 14R de l'Update 1988.
Réservé au joueur US (et non pas Irakien...).

R7✖ Suppression des défenses aériennes
Mission pouvant être effectuée par tout appareil (non hélicoptère) US ayant au moins 5 en Bombardement, ainsi que par le F-4G. Affecte Airbases et Air Defense Units. L'attaque s'effectue à 1 hexagone de la cible.
Effets : lancer un dé à 10 faces ;
dommages pour cible :
1 à 7 : Anti-Air Rating -1
probabilité de détection -2
8 à 9 : Anti-Air Rating -2
probabilité de détection -4
10 : Anti-Air Rating -3
probabilité de détection -6

R8▲ Avions invisibles
Le pion F117 américain est l'équivalent aérien des Forces Spéciales, ses capacités en font le Béret Vert aérien.
— Le pion F117 peut être utilisé normalement.
— On peut également le séparer en 9 détachements (manipulés sur papier) à condition que l'escadron soit installé sur une base aérienne à moins de 5 hexagones stratégiques de ses cibles.
— L'attaque de chaque détachement se fait en désignant son itinéraire case par case. Le détachement peut être détecté à une portée de 0 hexagone, avec une probabilité réduite de 6. En cas de détection, le détachement a un ECM Rating de 8 et une Hit Capacity de 1. Il peut être intercepté ou tiré par les unités au sol. Il n'a aucune capacité Anti-Air.
Ses missions sont :
— Anti-Awacs : si un détachement parvient sur un pion Awacs irakien, celui-ci est neutralisé pour 1 tour.
— Anti-Installations (Dépôt, Airbase, HQ). Lancer 1 dé quand les détachements survolent la cible :
1 à 7 : 1 hit
8 à 9 : 2 hits
0 : 3 hits
vs Dépôt : +5
vs Airbase : +3
vs HQ : +0
Cette attaque requiert 3 détachements.
— Suppression des défenses aériennes : attaque contre une Airbase ou Air Défense Unit.
Lancer un dé :
1 à 8 : Anti-Air Rating -1
probabilité de détection -2
9 à 10 : Anti-Air Rating -2
probabilité de détection -4

Et si la guerre menait au wargame !

Les dirigeants d'Avalon Hill sont de bons patriotes! Ils viennent d'envoyer à titre gracieux aux forces américaines en train de se morfondre sous le soleil saoudien deux cents boites de Gulf Strike. On ignore encore si les conditions de vie dans le désert sont propices à la pratique du wargame...



— Long Range Target Designation : comme LRRP Forces Spéciales.

R9✖ Implication israélienne
Dans le scénario S5 (Gros Bâton), l'Irak attaque Israël sur un dé de 1 à 4. Israël met alors 1xF-15 et 2xF-16 à disposition du joueur US. Voir Random Event 1, page 12 de l'Insert de Gulf Strike (1983).
Idem dans le scénario S6. Le dé est alors 1 à 9...

R10▲ Guerre chimique
— L'Irak peut lancer 10 attaques chimiques par scénario. Chacune d'elles concerne 1 seul hexagone opérationnel ; le marquer avec un marqueur spécial.
— L'hexagone cible peut être atteint par une unité d'artillerie (portée 2 hex.), un tir de missiles SCUD (voir R11) ou un bombardement aérien.
— Dans ce dernier cas, il suffit que la formation aérienne (autre qu'hélicoptère) survole l'hexagone cible sans être repoussée avant de larguer ses charges.
Effets :
— Décalages de colonnes selon tableau page 24R.
— Dépôts, Airbases, HQ et Ports sont neutralisés pour 1 GT (retourner le pion) pour toutes nations hormis U.S.A. et GB.
— Cibles US et GB : le nombre de colonnes de décalage est également la probabilité de neutralisation de l'installation (selon le calendrier).
— Toute unité irakienne au contact subit une perte de 1 hit (une seule unité affectée si plusieurs sont présentes).
— Les effets d'une attaque chimique sur les US ne disparaissent qu'au 6e tour après la première utilisation.
— Les attaques chimiques sont interdites contre la Turquie.
— Une attaque chimique lève les restrictions d'utilisation des B-52.

R11▲ Missiles SCUD
— Portée : 20 hex. opérationnels. Hit Capacity : 3 (peut être éliminé par bombardement).
— Chaque pion SCUD peut effectuer 3 tirs par tour, lors du Close Air Support Segment du joueur. Chaque tir inflige automatiquement 1 hit.
— Ses cibles peuvent être : Airbases (Hit Capacity 3) ; Ports (Hit Capacity 10) ; Villes (Hit Capacity 10) ; Installations pétrolières (Hit Capacity 3).
— La destruction d'une installation pétrolière vaut 2 PV pour l'Irak.
— La destruction d'une ville amène le pays visé à se retirer du conflit (élimination des pions correspondant, redéploiement immédiat des unités étrangères stationnées).
On pourra contester ce dernier point. La chute quasi instantanée du Koweït n'incite cependant pas à croire que les pays du Golfe supporteraient sans faiblir des pertes civiles importantes. Cette règle simule la désagrégation politique et administrative du pays visé. Les priorités américaines en sont d'autant plus claires...

R12▲ Restrictions d'emploi des B52
— Les B52 ne peuvent pas bombarder d'objectifs militaires situés sur des villes.
— Cette restriction est levée en cas d'attaque chimique irakienne.

R13▲ Turquie
Aucune attaque irakienne n'est permise contre la Turquie (sinon l'O.T.A.N. entier entre en scène...).

R14▲ Logistique irakienne
60 Supply Points disponibles initialement ; 30 ensuite par tour (peut être réduit à 20 si l'on estime le blocus efficace).

R15▲ Logistique US et Alliés
Koweït : initial 20, par tour 3
Arabie Saoudite : initial 20, par tour 10
Bahreïn : initial 5, par tour 1
Qatar : initial 10, par tour 3
UAE : initial 15, par tour 5
Oman : initial 20, par tour 5
US : initial 40, par tour 15
Les règles de la Supply Head US s'appliquent normalement. Historiquement, elle est déployée dans l'hex. 1956.
La règle d'apport de 30 Supply Points par le biais du Transport s'applique.

R16✖ Libération des otages
Dix pions Otages (à créer) sont placés par le joueur irakien sur les cartes B et D, deux au moins à Bagdad ou à Koweït City, et les autres dans des villes ou des bases aériennes. Une fois placés, ils ne peuvent plus être bougés.
Chaque pion encore en possession du joueur irakien en fin de scénario rapporte 1 PV. Le joueur US peut tenter de « libérer » chaque pion avec ses Forces Spéciales selon la règle suivante :
— Une tentative de libération peut avoir lieu durant un segment d'assaut. L'opération réclame au moins 1 détachement. L'hexagone attaqué effectue d'abord un tir antiaérien comme page 25R de la règle. Si le détachement n'est pas éliminé, la tentative peut avoir lieu :

1 à 7 : les otages sont récupérés (otages et détachement quittent la carte)
8 : rien ne se passe. Tentative permise au prochain segment
9 : le détachement est éliminé
0 : le détachement et les otages sont éliminés, -1 PV pour le joueur US

Modificateurs :
unité d'assaut irakienne dans l'hexagone : +1
détachement US supplémentaire (1 max.) : -1
Noter que cette règle est abstraite et ne fait que refléter une partie de la tâche impossible de libération des otages par la force. Pour simuler davantage, il faudrait 200 pions Otages et non 20...
Si l'hexagone est attaqué par bombardement, le pion Otage est éliminé (avec malus de PV) sur un dé de 1 à 3.

R17▲ Déploiement américain
Le premier tour de déploiement US (GT1) est le troisième tour de jeu suivant la première violation de la frontière koweïtienne par l'Irak.

Ordres de bataille 1990 (Génériques)

U.S.A.

Déploiement initial : Airbase 49 en 522 ; 1xP3 en 522 ; 1xSSN n'importe où ; 1xCQ sur map B ; 1xDD sur map B ; CV63 + 2xF14+1xE2 + 1xA6 + 2xF18 + 1x53+1xSH3 en 522. (Note : CV63 est en réalité l'Independence)
GT1 : 1xC5 ; 1/75 (Ranger) sur Airbase ou Airfield (arrive par C5) ; Airbase en D03 (contient 1xAirfield) ; 1xF111 en D03.
GT2 : Supply Head (par C5) en 1956 ou ailleurs ; 1/82 nd (par C5) en 1957 ; Airbase 347 (par C5) en 1957 ; 1xAwacs ; 3xF15 (1st TFW) en 1957 ; CNV69 + Air Group en A11 ; 5 MAB (Bataillon) en 1853.
GT3 : 1xC130 en 4062 ; 1xAirbase (C5) en 4062 ; 2xF16 (363rd TFW) en 4062 ; 2xB52 (voir règles B52) ; 1xEF111 en D03 ; 1xAirbase (par C5) en 1957 ; 1xTornado (GB) en 1957.
GT4 : Air Defense Battalion (C5) en 1957 ou 1758.
GT5 : 7 MAB et Truck+Airbase et 7th Air Defense en 1853 et 1758 et remplacent le 5 MAB (Bataillon) si règle spéciale 3 s'applique. 1xF18 et 1x A6 (USMC) et 1xAH1 (USMC) en 1758.
GT6 : Airbase (C5) en 0563 ; HQ Centcom (C5) en 0563 ; 5 SFG(C5) en 0563.
GT7 : 1xBB en A11 ; 1xSSN en C26 à T26.
GT8 : 1xF117 en D03.
GT9 : 1xTRANS(5)+1/24 Mech en A11 ; CVN 65+Air Group en A11 (en réalité CV67) ; LHA+ AV8B+CH47+MAU en A11 ; 1xTornado en 1957 ou 1760.
GT10 : Airbase 101 et 1/101 Airmobile et 3/ 101 Air Defense en 1760 ou ailleurs ; 1xC130 et 1x AH-64 en 17601 ou ailleurs.
GT11 : 1xJaguar (GB) en H-12 ; 1xAirbase (GB) en H-12 ; 1xF15E en H-12 ; 1xTRANS(5)+2/24 Mech en A11.
GT12 : 2/82nd en Airbase.
GT13 : 1xF4G en Airbase ; 2/101 Airmobile en 1760 ; 101 Engineers en 1760 ; 1xAMPH +1x MAU en Z17.
GT14 : 5 MAB(x) en Port si règle spéciale 3 s'applique. 2xF18 et 1xAH1 et 1xAV8B et 2xAirbase et 1xTruck en Airbase/Airfield.

Nouveaux pions et pions modifiés

Pions modifiés

F14	[1-9•6•3(6)]
A7	[5-1-6-4•3(6)]
E6	[•••7•2(9)]
A6	[6•7-5•3(7)]
S3	[••4-4-5-2(12)]
F111	[6-1•6•4(15)]
F4	[5-6•5•4(8)]
F15	[2-8•6•4(8)]
AV8	[5-3•4•3(2)]
Mig 21	[2-4•3•3(3)]
Mirage	[4-6•4•3(4)]
Mig23	[4-6•4•3(5)]
F16 (US)	[5-7•5•4(6)]
F16 (Israël)	[5-7•5•4(16)]
AV8B (LHA)	[3-2•4•1(2)]
SSN (US)	[••8-8-8-6(5)]
Mig 29	[3-7•5•4(5)]
SA-316	[4••2•3(2)]
S. Etendard	[5-2-7-4•4(4)]
SA342 (France)	[5••3•4(2)]
1/24, 2/24 Mech	[5-2-8)**
194 Armored	[6-2-8)**

Nouveaux pions

F18	[5-6•4•3(5)]
EF111	[•••8•1(18)]
Tornado	[1-7•5•3(6)]
A6(USMC)	[6••5•3(7)]
F117	[6-2•7•4(10)]
AH-64	[6••4•4(2)]
F15E	[6-5•6•4(10)]
F4G	[•••7•2(10)]
Puma (Rift= 11)	[•••2•2(3)]
11th AD Battalion	[(1)-5-8] (II)
3rd Cavalry Regiment	[3-1-8] (Élite)
197th Mech Brigade	[5-2-8] (Élite)
2nd Armored Division	[6-2-8] (Brigade)
3rd Corps Artillery	[(1)-4-8] (x)
1st Marine Brigade	[3-2-4] (Élite)
Brigade égyptienne	[3-•-4] (Line)
Bataillon syrien	[1-•-4] (Line)

Pion	A les caractéristiques de portée de...
F6	Mig21
F7	Mig21
MIR F1	Mirage
Mig29	F-4
Su25	A-10
SA342	AH-1
SA316	AH-1
BO105	AH-1
S Frelon	AH-1
S Etendard	Mirage
*A6-A7-A10-AV8	A-4
*Jaguar	A-4
*F111	F-4
F18	F-4
EF 111	F-4
Tornado	F-14
F117	F-4
AH-64	AH1
F15E	F-15
F4G	F-4
Puma	AH-1

Notes

[A-B-C-D-E-F(G)]= [Anti-Air/Bombardement/ASM/ ECM/Subsurface/Hit (Movement Allowance)]
*= Pion modifié
[A-B-C]= [Combat Strenght-Anti-Air-Movement Point Allowance]
** Remplacement des M60A3 par des M-1 et des M113 par des M-2

GT15 : 1xAir Defense (C5) sur Al Hufuh ; 1x F15E en H-12 ; 1xF111 en D-03 ; 1xCH-53(x) en Airbase ; 1xAV8B en Airbase.
GT16 : CVN68 + Air Group en A11 ; 1xAMPH +1xMAU en A11 ; 1xCH-47(x) en Airbase ; 1x AH64 en Airbase.
GT17 : 1xBB en Z17 ; 1xLHA + AV8B + CH47 +MAU en Z17 ; 3xA-10 en Airbase ; 1xTRANS(5) + 194 Armored en A11.
GT18 : 3/101 Airmobile en Airbase ; 1xAH-64 en Airbase ; 1xAirbase en Airfield, 1xTruck en Airfield.
GT19 : 1xF15E(4th TFW) en Airbase ; 3xF16 (401st TFW) en 2562.
GT20 : 1xTRANS(4)+197th Mech en A11 ; 3x Airbases en Airfield ; 1xCH-53(11) en Airbase ; 3xAH-1 en Airbase ; 6xAH-64 en Airbase ; 1xCH-47 en Airbase ; 6th CB Battalion en Airbase.
GT22 : 1xTRANS(4) en A11 ; 3rd Cavalry Regiment en TRANS.
GT25 : 1xAMPH(x) + 1st MEB + AV8B en Z17.
GT26 : 1xTRANS (4) + 3rd CORPS Artillery en A11.
GT28 : 1xTRANS(4) + 2nd Armored Division (1 brigade) en A11.

Les unités déployées sont les suivantes : 1/75, 5 SFG, 1/82, 2/82, 1/101, 2/101, 3/101+Support, 1/24, 2/24, 194 Armor, 11 Air Defense, 3rd Corps Artillery, 3rd Cavalry Rgt, 197 Mech, 7th MEB, 5th MEB, 1st MEB, 6th Air Cavalry Brigade, 12th Air Cavalry Brigade (ces unités viennent de RFA. On assiste là à un redéploiement statégique planétaire...), 2nd Armored Brigade, 1st TFW(F15), 317Th TAW (C130), 60th BW (B52), 4th TWF (F15E), 363rd TFW (F16), 401st TFW (F16), 354th TFW (A10), MAG11, MAG13, MAG16, MAG19 (Marine Corps avec F18, AV8, A6 et hélicos), diverses unités (F4G, E3A, F117, F111...).

GRANDE-BRETAGNE

Initial : 1xFF/MCM sur map B (supprimer le MCM)
GT3 : Tornado (voir US)
GT9 : Tornado (voir US)
GT11 : Jaguar+Airbase (voir US)

FRANCE

Initial : 1xDD sur map B
GT8 : 1xCV + SA342 + Puma à Djibouti
GT20 : 1xRPIMA (Élite) en 4062

ÉGYPTE

GT13 : 1xBrigade d'infanterie en 0563 (Line)

SYRIE

GT10 : 1xBataillon d'infanterie en 0563 (Line)

ARABIE SAOUDITE

Voir OdB de l'Update 1988. Remplacer le Ligthning par un Tornado. Les unités Élite deviennent Line ; les Line deviennent Milice.

KOWEÏT, UAE, OMAN, QATAR, BAHREÏN...

Voir OdB de l'Update 1988. Les unités Élite deviennent Line. les Line deviennent Milice.

IRAK

Troupes terrestres : cf. Update 1988.
Forces aériennes, ajouter : 3xAirbases ; 2xMig29 ; 1xMig25 [•5•4•4(2)] ; 1xF7 ; 1xF6 ; 1xTU22 ; 1xTU126 Awacs (=Il-76+Thomson) ; 1xS. Etendard.
Déploiements : voir les scénarios ci-après.

Les scénarios

S1 – Le voleur de Bagdad (2 août-5 août)

Les troupes du Maître de Bagdad s'apprêtent à franchir la frontière. Le joueur irakien doit faire mieux qu'en réalité (supprimer toute résistance avant la fin du jeu) et de même pour le Koweïtien qui tentera de conserver Koweït City jusqu'à la fin du scénario.
Longueur : 2 tours
Cartes : B + stratégique
Joueurs : Irak (initiative), Koweït (réaction)
Règles politiques : néant
Règles spéciales : néant
Supply Points : voir R14-R15
Conditions de victoire :
— Irak : éliminer toutes les unités terrestres ennemies.
— Koweït : conserver Koweït City jusqu'au bout.
Ordres de bataille :
• Irak : 4xAirbases ; 3xMig21 ; 3xMig29 ; 2xArmor Division ; 3xInfantry Division ; 3xTrucks ; 2x Army Regiment ; 1xTU126 ; 3xMig23 ; 3xhélicos (au choix) ; 1xMech Division ; 1xSpecial Brigade ; 1xAir Defense. Les unités terrestres se positionnent à moins de 4 hex. de la frontière.
• Koweït : cf. Update 88 + OdB 1990.

S2 – La chevauchée fantastique (6 août - ?)

Une fois le Koweït pris, le Maître de Bagdad aurait pu avancer en Arabie Saoudite : rien ne lui aurait barré la route, si ce n'est ses propres difficultés logistiques. Les Américains interviennent lentement et ce scénario est nettement favorable au joueur Irakien.
Longueur : 10 tours (ou plus par consentement mutuel)
Cartes : B+D+stratégique
Joueurs : Irak (initiative), tous les autres (réaction)
Règles politiques : le premier tour est le GT1 américain. Le tour de violation des frontières saoudiennes par l'Irak est le GT1 des autres pays.
Règles spéciales : R1, R4, R7 recommandées.
Supply Points : voir R14-R15, mais l'Irak ne commence qu'à 50.
Conditions de victoire :
— Irak : occuper Riyad et 10 installations pétrolières saoudiennes (ou y être passé en dernier).
— Reste du monde : rejeter l'Irak au Koweït.
Tout autre résultat est une partie nulle.
Ordres de bataille :
• OdB complets version 1990, sauf Irak.
Note : les renforts américains dont l'hexagone d'arrivée est devenu irakien doivent choisir un autre point de chute...
• Koweït : éliminé.
• Irak : toutes forces aériennes et bases en Irak. Forces terrestres (au Koweït ou à moins de 2 hex. de la frontière) : 3xHQ ; 3xArmor Div. ; 2xMech Div. ; 4xInf Div. ; 1xSpecial Brig. ; 2xArmor Brig. ; 1xMech Brig. ; 3xAir Defense ; 4xArty Regiment/Brig. ; 3xTruck. Les autres forces terrestres sont indisponibles.

S3 – Chirurgie stratégique (20 août)

Avant que les otages ne soient utilisés comme boucliers humains, les U.S.A. lancent une offensive aérienne sur l'Irak afin de neutraliser les installations stratégiques.
Longueur : 2 tours (3 maximum si consentement mutuel)
Cartes : B+D+stratégique
Joueurs : Irak (réaction), U.S.A. (initiative), aucun pays arabe
Règles politiques : néant
Règles spéciales : R1, R2, R4, R6, R7 recommandées ; R3, R8 et R12 obligatoires.
Supply Points : voir R14-R15
Conditions de victoire :
— Irak : empêcher le joueur US de remplir ses conditions.
— U.S.A. : détruire les bases aériennes de Basra, Bagdad et Mossul ; infliger 2 hits sur l'hex. 0235 (radars de détection aérienne), 4 hits sur l'hex. E-06 (usines chimiques), 4 hits sur l'hex. D-04 (centre de recherches nucléaires).
Ordre de bataille :
• U.S.A. : toutes les unités disponibles au GT8 (inclus) hormis les unités d'assaut terrestres. CVN-69 en mer Rouge ou golfe d'Oman (au choix).
• Irak : Basra : 1 Airbase, 1 Air Defense. Bagdad : 2 Airbases, 1 Air Defense (E-06). Mossul : 1 Airbase, 1 Air Defense (D-04). Répartir : 1xTU126 ; 4xMig 23 ; 1xMig25 ; 2xMig29 ; 1xMirF-1 ; 3xMig21.

S4 – Cargo de nuit (15 au 30 août)

Un étrange cargo joue au plus malin avec les bâtiments de l'US Navy. Au passage d'Ormuz, des bâtiments américains l'approchent, il lance un SOS. Des appareils irakiens, basés à Basra, tentent de lui venir en aide.
Longueur : 2 tours
Cartes : stratégique+B
Joueurs : Irak (initiative), U.S.A. (réaction)
Règles politiques : néant
Règles spéciales : le joueur américain ne peut ouvrir le feu avant une action irakienne hostile, mais les F15 et F14 peuvent intercepter un Strike s'il est détecté. Le CV ne bouge pas avant une action hostile irakienne. Pour des raisons qu'il n'est pas utile de rappeler, les US n'exécutent pas de tir AA sans avoir confirmation visuelle (Range= 0) que la cible n'est pas un A-300B...
Supply Points : pas utilisés ici
Conditions de victoire :
— Irak : mouiller des mines en J-09 avec le cargo, endommager le destroyer US.
— U.S.A. : le prévenir...
Ordre de bataille :
• U.S.A. : CV-63+Air Group en M-10. DD avec 2 hits (sauf sur ECM) en 4359 1xAirbase + 2xF15 en 1957.
• Irak : cargo en 3258 [•••3•4(4)] ; 1xAirbase à Basra ; 1xS. Etendard à Basra ;1xMig29 à Basra ; 1xMig23 à Basra.

Si à la fin d'un cycle de combat, le cargo se trouve dans le même hex. que le destroyer, il est arraisonné.

S5 – Le retour du gros bâton (dès le 10 septembre)

Alors que la situation s'éternise, les U.S.A. souhaitent éviter la démobilisation occidentale et les pièges d'une Drôle de Guerre. Le Président donne l'ordre de « libérer » le Koweït.
Longueur : 10 tours minimum (début = GT19)
Cartes : B+D+stratégique
Joueurs : Irak (réaction), tous les autres (initiative)
Règles politiques : la règle R11 peut avoir son importance...
Règles spéciales : toutes sont recommandées
Supply Points : voir R14-R15
Conditions de victoire :
— U.S.A. : débarrasser le Koweït de toute présence irakienne (= 10 PV). Otages et missiles SCUD peuvent faire perdre des PV ou en rapporter à l'Irak...
Le scénario est gagné si le score est positif.
— Irak : empêcher le joueur US d'avoir un total positif (en s'aidant des otages et des SCUD).
Ordres de bataille :
• U.S.A. : troupes disponibles au GT19
• Autres : selon OdB 90 et calendrier (Koweït éliminé)
• Irak : toutes les forces aériennes en Irak ; 1xAirbase + 3xAvions/hélicos à Koweït.
- Forces terrestres ; au Koweït : 1xMech Div. ; 4xInf Div. ; 4xInf Div. (Milice) ; 2xArty Regiment ; 3xAir Defense ; 2xHQ ; 1xArmor Brigade ; 1x Truck ; 1xSCUD.
- Troupes à déployer à moins de 5 hex. des frontières : 3xArmor Div. ; 1xMech Div. ; 1xMech Brig. ; 1xHQ ; 1xArmor Brigade ; 2xArty Brigades ; 2xTrucks ; 1xSCUD.

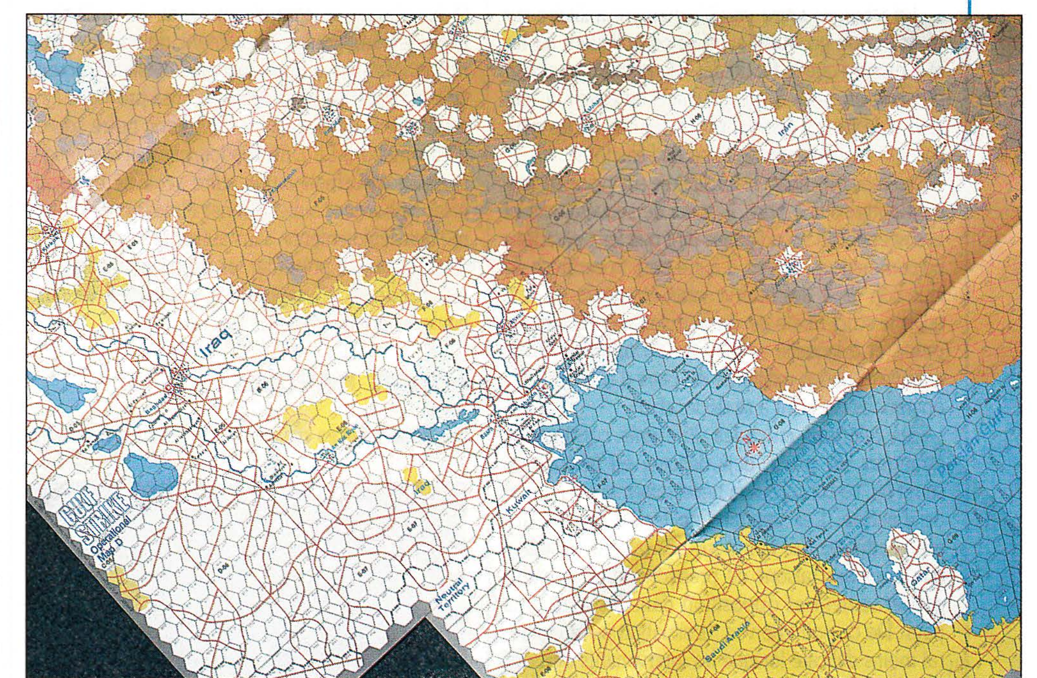
S6 – La doctrine de Monroe (dès le 1er octobre)

Suivant le précepte bien connu, « Arabia belongs to America », les U.S.A. décident d'en finir avec Saddam Hussein et sa clique militaro-fasciste. Libérer le Koweït n'est qu'un prélude à la destruction du potentiel guerrier de l'Irak.
Longueur : 20 tours minimum (début = GT29)
Cartes : B+D+stratégique
Joueurs : Irak (réaction), tous les autres (initiative) sauf Koweït éliminé
Règles politiques et spéciales : utiliser toutes les règles
Supply Points : voir R15-R14
Conditions de victoire :
— U.S.A. : libérer le Koweït (10 PV) - Détruire tous les objectifs du scénario n° 3 (1 PV par Airbase ou « hex. » neutralisé). Détruire les SCUD (1 PV par SCUD). Détruire les formations motorisées (1 VP pour 10 hits de formation Armor et Mech) et l'aviation (1 PV pour 10 hits d'avions et hélicos).
— Irak : prévenir une victoire US (SCUD et otages peuvent être utilement manipulés...)
Une victoire US est acquise avec 20 VP.
Ordre de bataille :
• US : GT29
• Autres : totalité
• Irak : voir scénario n° 5. Le reste des forces terrestres sur les villes et le long des frontières syriennes, turques et iraniennes.

S7 - De la crise à la guerre (2 août - ?)

Vous pouvez simuler l'ensemble des opérations, en optant pour n'importe quelle « option » dans le déroulement de la partie. Le joueur Irakien s'efforcera de disposer ses unités selon les OdB intermédiaires des différents scénarios : invasion du Koweït, relève d'unités, constitution de réserves à l'arrière...
L'Américain se trouvera devant le dilemme d'une date d'offensive si l'Irakien ne choisit pas rapidement d'attaquer l'Arabie Saoudite.
Cela dit, l'élément principal qui retient les U.S.A. (le bain de sang et l'opinion publique) n'est simulé nulle part. A vous de fabriquer un marqueur de Soutien à l'Arrière, réagissant aux hits reçus...

Hervé Hatt
Avec l'aide de Jean-Marc Pinaud pour les scénarios 3, 4 et 5.



Le théâtre des opérations sur Gulf Strike.

Dernière minute

Desert Shield : un nouveau module d'extension pour Gulf Strike

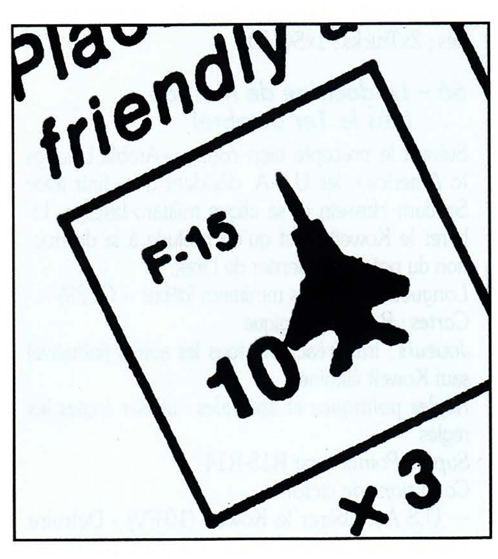
Ça n'a pas traîné ! Victory Games vient de publier une mise à jour de son jeu vedette permettant ainsi de simuler les récents événements du Moyen-Orient. Ce module est l'œuvre de Mark Hermann, l'ancien patron de VG, qui avait quitté le milieu du jeu il y a quelques années pour travailler comme expert au Pentagone... Il « rempile » pour l'occasion.
On peut regretter l'absence de nouvelle(s) carte(s) qui auraie(en)t permis de couvrir la totalité du territoire irakien et de sa frontière avec l'Arabie Saoudite. En revanche, une planche de 260 nouveaux pions est incluse. On y trouve des forces des pays suivants : Irak, Arabie Saoudite, Grande-Bretagne, Bahreïn, France, Égypte, Syrie, Emirats arabes unis, Maroc, U.R.S.S., Qatar et U.S.A.
Le livret comprend douze pages consacrées essentiellement à l'énoncé du nouveau scénario et de ses quatre variantes. De plus, un très grand nombre de nouvelles petites règles additionnelles de toutes sortes vient s'y ajouter. Je ne vous étonnerai guère en vous précisant que l'ensemble est très axé sur un gros conflit généralisé et prend tout son sel lorsque c'est ce scénario qui est joué. Inutile d'ajouter que cet achat est indispensable aux fanas de Gulf Strike.

Strategy & Tactics se met aussi au parfum du désert

De son côté, 3W (l'éditeur de Light Division) n'est pas non plus resté inactif. Il publie un numéro hors-série de sa célèbre revue Strategy & Tactics avec un jeu en encart ayant pour titre : « Arabian nightmare — the Kuwait war » (Cauchemar arabe — la guerre du Koweït). L'auteur du jeu est Austin Bay et le développeur n'est autre que Jim Dunnigan. L'ensemble se compose d'un dossier exhaustif sur la guerre, d'une vingtaine de pages de règles, de 300 pions et d'une carte de 87x56 cm. Tout cela est, a priori, beaucoup plus simple et accessible que le « monstre » de Victory Games. On peut y jouer à trois niveaux différents. La campagne dans sa totalité demande de 5 à 15 heures de jeu ; le scénario d'initiation ne dure guère plus de 45 mn. Un scénario purement politique (1 heure de temps de jeu) permet de tester la cohésion politique et diplomatique du camp des ennemis de Saddam Hussein : ces derniers parviendront-ils à former un front uni et inébranlable face à l'homme fort de Bagdad ? Sur le plan intérieur enfin, le Sénat, la Chambre des Représentants, l'opinion publique et les divers groupes de pression feront-ils bloc derrière George Bush ?
Aux utilisateurs de juger qui, de Victory Games, de 3W ou... de Casus Belli a été le meilleur.

Laurent Henninger

mise à jour au 15 octobre 90



Je prends la suite d'Hervé Hatt, parti sous d'autres cieux pour des raisons universitaires, et complète donc l'ordre de bataille qu'il a concocté pour la période allant jusqu'au 10 septembre.

Depuis cette date, la situation s'est à la fois clarifiée et compliquée : clarifiée pour les hommes politiques, dans la mesure où il est apparu clairement que Saddam Hussein ne se soumettrait pas, préférant, comme l'a rapporté l'Evénement du Jeudi, «être tué par les étrangers que par son peuple» ; compliquée pour les militaires, dans la mesure où ils ont maintenant à se préoccuper davantage de plans d'attaque que de la gestion d'une position défensive, a priori moins complexe.

Mis à part l'évolution de la situation géopolitique, la tâche des militaires s'est également compliquée pour toute une série de raisons :

— les relations entre un détachement militaire sur place et son gouvernement se compliquent au fur et à mesure que la fin du déploiement approche et que l'on en reste à une situation de crise ; la tension et le temps énervent les hommes, et les gouvernants s'inquiètent de l'état de l'électorat ;

— les relations entre les militaires sur place se tendent entre, d'une part, le souci de souveraineté et la susceptibilité saoudiennes tant que les opérations ne commencent pas et, d'autre part, la certitude de leur bon droit des intervenants étrangers sur lesquels le strict mode de vie musulman commence à peser, et à laquelle se joint la volonté d'agir sans entraves politico-militaires du pays d'accueil si les opérations venaient à se déclencher ;

— les relations entre les différents contingents étrangers sur place, déjà délicate en période de stand-by, se compliquera nécessairement en période d'action. Les tensions ne feront que croître avec l'attente, pas tant pour des raisons militaires que pour des raisons de pressions internes entre gouvernement et opposition dans les différents pays. De ce point de vue, la situation est en général moins délicate lorsque les intervenants agissent «en renfort» que lorsqu'ils sont déjà sur place lors du début des opérations. Ainsi, s'il doit y avoir de nouveaux arrivants, il est probable qu'ils se placeront automatiquement sous commandement américain.

Vous voyez donc à quoi vous pouvez vous attendre pour les parties à nombre de joueurs important. Pour les parties à deux joueurs, vous pouvez simuler par des retards d'activation (air, terre, mer), une diminution du potentiel de mouvement (terre, mer) ou du potentiel de combat (air, terre), les différents «plantages» dus à des tergiversations politiques ou à une absence de commandement intégré dans ses divers effets (désordres et contre-ordres). Pour les unités américaines elles-mêmes, les troubles seraient probablement moins importants en volume, limités à des désordres et ne touchant que les unités terrestres.

Si les choses se compliquent pour les militaires, elles se compliquent également pour les wargameurs. Mais il y a pour nous une deuxième source de complications : la durée de la crise provoque l'essoufflement des médias et tarit donc notre source d'information. La Une des journaux et des magazines va désormais à une autre actualité et les articles se bornent à mentionner l'imminence du terme des déploiements, sans autres précisions.

Aussi, avant de présenter les déploiements intervenus depuis le 10 septembre, convient-il de faire quelques commentaires.

Forces navales

Les seules forces navales susceptibles d'avoir une importance si les opérations venaient à se déclencher sont les suivantes :

— porte-avions, pour l'aviation embarquée ;

— navires de débarquement, le cas échéant ;

— bâtiments porteurs de missiles de croisière ; parmi ces derniers, les avis sont partagés quant à l'intervention des SSN (sous-marins nucléaires d'attaque). Certains estiment que la prudence légendaire des sous-mariniers l'emporterait, et qu'ils répugneraient à lancer leurs Tomahawk, ce qui les ferait immanquablement repérer par leurs collègues soviétiques, lesquels s'empresseraient de les rejoindre au pas de charge afin de les pister. Chacun sait à quel point un commandant de Los Angeles est ravi à l'idée d'avoir un Akula sur les talons. En revanche, tout risque de ce type est écarté si les Tomahawk sont lancés depuis des navires de surface, puisque ces derniers auront été repérés depuis belle lurette par satellite. D'autres, dont je suis, estiment au contraire que les sous-mariniers américains ont une belle carte à jouer ici. En effet, depuis le début de la détente avec les Soviétiques, il est de plus en plus difficile de justifier militairement auprès des parlementaires américains l'importance des sous-marins nucléaires d'attaque. Leur participation à une telle crise, même pour une mission infiniment moins noble aux yeux de la classe sous-marinière que la chasse aux submersibles russes, assouplirait les discussions budgétaires.

Tous les autres navires présents dans la région ne peuvent servir qu'à des buts restreints : vérification de l'embargo (importance réduite si les hostilités débutent), déminage (pas vraiment la préoccupation première de Gulf Strike) ou cibles pour Exocet (donc rôle limité à la jauge d'approbation politique).

Forces aériennes

Ce sont probablement les plus importantes, et c'est sans doute de leur réussite précoce que dépend le succès des opérations. Les avions d'attaque discrets et/ou à long rayon d'action (F-111, F-117, F-15E, A-6E, B-52, voire B-1, mentionné nulle part mais que je n'exclus pas...) et les appareils de guerre électronique (EF-111 et EA-6) verront reposer sur leurs épaules les premières opérations. Ils seront rejoints par la chasse et les appareils d'assaut rapproché après avoir nettoyé l'aviation irakienne au sol et les installations les plus importantes.

Forces terrestres

La facilité de la tâche des terriens dépendra essentiellement de la qualité du travail mené auparavant

par la voie aérienne. Je doute cependant de la portion du plan publié par l'Express (11-17 octobre) prévoyant la reconquête du territoire koweïtien par les contingents arabes.

Informations éparses du dernier mois

— Les Pays-Bas se sont déclarés disposés à envoyer 18 F-16 : possibilité de déployer un pion F-16 type US à partir du 8 octobre.
— La Syrie est prête à envoyer autant de soldats que l'Arabie Saoudite en demandera : possibilité d'envoyer une brigade ou une division supplémentaire (Line).
— L'Egypte a déclaré qu'elle enverrait 15000 hommes de plus : possibilité d'une division d'infanterie supplémentaire.
— Les Saoudiens estiment que la présence de troupes soviétiques serait la bienvenue, et l'U.R.S.S. déclare qu'elle défendrait Israël si l'État hébreu était attaqué. A vous de voir si vous souhaitez déployer des Soviétiques en Arabie Saoudite. Je ne le ferais personnellement pas. Par contre, je prévoirais quelques brigades parachutistes stationnées en U.R.S.S. et prêtes à l'emploi depuis le 25-30 septembre.

Les déploiements supplémentaires certains

• **France.** On est passé des opérations *Artimon* et *Salamandre* à *Daguet*. Hervé Hatt a déjà mentionné les forces à Dubayy. Le 1er Régiment de Spahis (4-2-8) et le 1er REI (3-2-4), tous deux classés Élite, sont à King Khaled (0146) et pleinement efficaces à partir du 8-10 octobre. La compagnie du Génie et la section Mistral y sont abstraitement intégrées. Al-Hufuf (1760) comprend un pion Airbase et un pion Mirage F-1 à partir du 8 octobre. Vient s'y ajouter un pion Mirage 2000 (7 en Anti-Air) le 16 octobre. Un pion Jaguar devrait être opérationnel le 30 octobre.
Ce traitement est assez abstrait et plutôt généreux pour les Français, dans la mesure où, chronologiquement, on a trouvé 4xF1 + 4xM2000, puis 8x F1 + 8 xM2000.
• **Grande-Bretagne.** Ajouter un Tornado à partir du 8 octobre. Pour les unités terrestres, on parle de 7000 hommes avec blindés ; j'aurais donc tendance à doubler le potentiel français.

La « jauge » politique

C'est le point le plus arbitraire. J'avoue avec humilité n'avoir pas réussi à maîtriser la question, mais probablement me creusé-je trop la tête...
Les données sur lesquelles je travaille actuellement sont :
— un potentiel maximal de 100 points ;
— perte d'un point par tour en période normale durant le déploiement ;
— perte de 2 points par tour en période normale après fin du déploiement initialement annoncé par le gouvernement concerné ;
— perte d'un point par millier d'hommes perdus en opérations par tour ;
— gain de 10 points lors du déclenchement des opérations ;
— maintien au niveau si opérations normales ;
— gain d'un point par hex. koweïtien repris aux Irakiens...
Le potentiel initial par pays dépend de sa nature (puissance navale ou continentale), plus élevé pour les premiers.

J'espère que ces données vous aideront à bâtir votre propre jauge.

Michel Vineau

Comment le wargame peut déboucher sur d'autres domaines...

Pour « creuser » un peu plus le problème posé par la simulation des facteurs politiques et diplomatiques, nous vous renvoyons à l'article publié en pages 88 et 89 du CB n° 47. J'y expliquais comment j'utilise Gulf Strike dans mes cours de géopolitique.
Pour résumer :
1) un conflit comme celui dont il est question n'est pas véritablement bipolaire mais multipolaire. Le wargame « classique » s'avère donc partiellement impuissant à simuler cela. Par conséquent, il convient d'aller chercher la solution du côté des jeux diplomatiques, d'où la création d'*équipes*...
2) les facteurs politiques sont d'une telles complexité (a fortiori dans cette région !) qu'aucun « modèle » de simulation ne les recouvre parfaitement. Là encore, la solution ne se trouve pas dans les wargames mais... dans les jeux de rôle ! Le concept d'arbitre/ maître de jeu est donc à introduire, avec tout ce que cela implique de « divin » dans les fonctions de ce dernier : liberté d'interprétation et d'adaptation des règles, sens de l'improvisation, intuition, possibilité « d'orienter » la partie, etc. Il va sans dire que, pour ce faire, le maître de jeu devra préalablement se forger ces capacités de jugement grâce à la lecture de nombreux ouvrages sur le sujet, ainsi que de la presse.
Tout cela représente pas mal de préparation mais le résultat est à la hauteur de l'effort consenti. Jouer une telle campagne revient en effet à cumuler les plaisirs du wargame, de Diplomacy et du jeu de rôle. Le jeu TOTAL en somme.

Laurent Henninger

P.S. : n'hésitez pas non plus à relire les articles consacrés à Vietnam dans CB n° 50.

PLAIDOYER



Un défi à relever !

Actuellement, le monde entier est suspendu aux résultats du match qui oppose Kasparov à Karpov. Le Championnat du monde des Échecs est bien l'expression du sérieux d'une discipline, de sa vitalité et de l'intérêt qu'elle suscite. Au-delà, c'est la preuve que toute compétition sublime les efforts de ceux qui y participent. Le jeu de simulation ne peut donc en aucun cas ignorer ces manifestations où la réflexion et la passion doivent se plier aux exigences de la pratique et à l'épreuve de la confrontation. Il y va de sa crédibilité, de sa notoriété et de l'élargissement des cercles qui s'y intéressent.
Pourquoi participer à un championnat ? Beaucoup de joueurs, doutant d'eux-mêmes, se laissent impressionner par l'importance de l'événement et considèrent comme un océan le Rubicon qui les sépare de lauriers inaccessibles. Ils doivent d'abord savoir que la philosophie qui anime les fondateurs de la FFJDS s'inspire de celle de Pierre de Coubertin : l'important, c'est de participer, et de pouvoir dire : « J'y étais ».
A cela s'ajoute les multiples spécificités de la simulation, et il n'y a pas meilleur exemple que Diplomacy pour en caractériser l'un des aspects. Diplomacy est un jeu où il n'y a pas de hasard, si ce n'est celui de la distribution des joueurs et de l'attribution des pays. L'enjeu de toute partie est dicté par l'amour-propre de ceux qui s'y engagent et leur récompense reviendra toujours à la considération de leurs partenaires. Le bon diplomate sait bien que, de toute façon, il ne peut pas gagner tout le temps, et que tout résultat est contingent. On devient champion de France, on est désigné meilleur négociateur, on est dénoncé plus infâme traître, mais les mérites des uns et des autres restent relatifs. Par contre, vivre un championnat ne laisse pas intact ! Après avoir négocié avec vingt-quatre autres joueurs, dirigé les stratégies de quatre pays différents, le joueur aura beaucoup appris, sur le jeu, ceux qui le pratiquent, mais surtout sur lui-même.
Rien n'ébranle votre confiance ? Votre langue sait manier aussi bien le panache que la subversion ? Vous êtes le chantre de l'équilibre européen, vous voulez y imposer votre loi par le fer et par le feu ? Alors, venez participer les 1 et 2 décembre prochains au plus grand ballet diplomatique de l'année (voir la rubrique Calendrier dans les Nouvelles du Front pour plus de détails).

Xavier Blanchot

PORTRAIT *de famille*

Fire Team, Air Cav,



Voici le dernier volet de notre panorama des wargames tactiques à thème contemporain. A cette échelle humaine (trop humaine) de la simulation, plus de géostratégie ni de finasseries diplomatiques, mais la guerre, dans ce qu'elle a de plus terre à terre (!), âpre, sordide.

J'ai déjà exposé (voir CB n° 57) les traits principaux du combat tactique moderne. Il est temps de passer maintenant aux travaux pratiques. J'ai choisi pour cela trois jeux qui ne sont pas tous récents. En effet, si Main Battle Tank est sorti il y a moins d'un an, Air Cav date de 1985 et Fire Team de 1987.

Ce qui m'a fait choisir ces trois jeux, bien plus que leur âge ou le fait qu'ils ne soient pas du même éditeur, c'est que chacun privilégie un aspect particulier du combat moderne. Main Battle Tank, comme son nom l'indique, s'intéresse en priorité aux blindés ; Fire Team développe surtout l'aspect infanterie, et Air Cav a pour sujet premier les hélicoptères. Cependant, en toute bonne logique de champ de bataille intégré, chacun de ces jeux aborde également les centres d'intérêt des deux autres. Et le rapprochement est loin d'être inintéressant...

Décors et acteurs

A l'ouverture de MBT, la situation est claire : il n'est question que d'unités russes, américaines et allemandes (pardon, ouest-allemandes... ancienneté oblige). Les cartes n'ont pas de localisation géographique précise, mais il s'agit bel et bien de terrain centre-européen. Il en est de même pour Fire Team, mais ses unités ne comprennent que les Soviétiques et les Américains. Air Cav, de son côté, propose une carte en Allemagne et une autre au Moyen-Orient : les forces appartenant aux États-Unis, à l'U.R.S.S., la RFA, Israël, la Grande-Bretagne et la Syrie. Mais on peut envisager, comme d'habitude, de décliner d'autres forces moyen-orientales à partir des forces soviétiques.

Les échelles de terrain sont similaires : 100 m par hex. pour MBT et Air Cav, 80 m pour Fire Team. Les cartes d'Air Cav comportent également des macrohex., comparables aux hexagones stratégiques de la série des Strike, qui servent au déplacement des hélicoptères en altitude. Les échelles de pions sont également très proches : unitaires pour les véhicules, et inférieures ou égales au squad (groupe) pour les fantassins.

L'infanterie

C'est naturellement dans Fire Team qu'elle est le plus mise en valeur. Elle y apparaît en quatre types : les *squads*, les observateurs avancés (très proches des squads), les *weapon teams* (équipes de pièces, essentiellement des lanceurs de missiles et des mortiers) et les *leaders*. Ces derniers, outre les effets classiques auxquels ASL nous a accoutumés (ralliement, mouvement accru, efficacité de tir augmentée), joignent à leurs capacités un vrai rôle de meneur : il est plus facile d'activer une unité d'infanterie, c'est-à-dire de la lancer à l'assaut, si un chef l'accompagne. Fire Team est de ce fait à la jonction entre ASL et le système Ambush (où le chef peut distribuer ses tours à ses subordonnés). Mis à part les équipes de pièces, on trouve aussi des pions d'armes supplémentaires, armements semi-lourds sans servants.

Les résultats de combat incluent la destruction, la perte d'un pas et l'attribution de points de peur. L'idée générale est comparable à celle des unités *broken* d'ASL, mais en plus souple : il est en effet possible d'espérer quelque action de la part d'une unité apeurée : elle est simplement plus difficile à activer. Peut-être est-ce la différence d'échelle de distance et l'incertitude de la longueur du tour qui ont favorisé ce choix. En tout état de cause, ce système, s'il traduit mieux la fluidité de la réalité que ne le fait la procédure adoptée pour Test of Arms (voir CB n° 58), sera plus délicat à gérer pour les joueurs (il faut garder trace de la fluctuation des points de peur). En matière de terrain, Fire Team prend en considération le combat dans les bâtiments.

Dans Air Cav, les fantassins sont essentiellement des figurants. Ils sont présents, mais le jeu est très axé sur l'optique des pilotes : les adversaires principaux sont les autres hélicoptères et les blindés, et les fantassins ne sont que des pousse-cailloux tout juste bons à les appeler à l'aide... Pas de règles spéciales donc, et un rôle réduit à celui de lanceurs de Stinger, d'observateurs, de passagers ou de cibles.

Blindés et fantassins partageant le même milieu, ils sont donc plus proches dans MBT. Mais l'infanterie est quand même présentée comme un appoint aux blindés, ne serait-ce que parce qu'elle n'apparaît pas dans les règles de base, et que dans les scénarios elle n'est jamais en surnombre par rapport aux véhicules capables de la transporter. Le combat d'infanterie proprement dit existe principalement en tant que corps à corps ; le plus important pour MBT étant les dégâts que les fantassins sont susceptibles d'infliger aux blindés. Seules règles particulières : le tir de clouage, le déplacement rapide et les différentes qualités d'infanterie.

Les blindés

Fire Team traite largement de ces engins. L'orientation du blindé a son importance, tant pour le tir que pour la protection du blindage. On distingue les projectiles à énergie cinétique (obus-flèche) des charges creuses. Mais l'esprit fantassin prédomine : les blindés peuvent être affectés par la peur.

Main Battle Tank

les armes légères peuvent tirer depuis les véhicules et les règles d'embarquement/débarquement sont assez développées. Le point principal est qu'il est plus facile d'activer l'infanterie lorsqu'elle est embarquée que lorsqu'elle est à pied. Par ailleurs, l'immobilisation n'est pas prévue, partant de la supposition que les équipages quitteraient alors le char. Il est également possible à un char de prendre des mesures évasives s'il a observé le départ d'un missile.
Air Cav attribue le même type de règles à ses blindés, en conservant cependant son esprit pilote : la peur n'est pas prise en considération, et pas question de facilité d'activation, bien sûr.
MBT est naturellement beaucoup plus prolixe. Le détail est très poussé et rejoint ASL : tourelles distinctes de l'orientation de la coque, variété des munitions, stabilisation du canon, classe de guidage du missile, localisation des coups sur la cible suivant 4 orientations, 15 points d'impact possibles, 4-5 degrés de dégâts, compétence des équipages, fumée, blindage réactif, gestion du carburant et des munitions, possibilités de tir d'infanterie embarquée différentes selon les véhicules... sans compter les positions de couverture (progression des blindés suivant la notion de binôme) et l'idée de doctrine (en gros, des blindés « ailiers » se conforment strictement aux actions du blindé « chef de patrouille »).

Les hélicoptères

Dans les trois jeux, les hélicoptères partagent les caractéristiques suivantes : il peut s'agir d'appareils d'observation, d'attaque ou de transport ; ils sont considérés comme volant en rase-mottes (nap of earth) ou à basse altitude, et ils doivent affronter une défense aérienne généralement importante.
Air Cav est le plus ancien jeu des trois, et cela se sent à différents niveaux. Le premier tient dans le fait que les bonnes idées qu'il a introduites ont été reprises dans les deux autres jeux dont le but premier n'est pourtant pas de traiter des hélicoptères. En conséquence, si dans Air Cav les hélicoptères font l'objet de plus de considération que le reste, cela ne signifie pas pour autant que ce jeu constitue le nec plus ultra ; la seule différence majeure est la présence, sur la carte, des macrohex. qui règlent le déplacement des hélicoptères volant en altitude. Second point : non seulement Fire Team et MBT ne sont pas moins bons en matière de règles d'hélicoptères, mais ils ont même tendance à aller au-delà de ce que propose Air Cav. Ainsi, l'orientation d'un hélicoptère à l'intérieur d'un hex. n'a aucune importance dans Air Cav et elle en acquiert dans Fire Team, tant pour le combat que pour le mouvement : on ne peut ainsi changer d'orientation qu'après être entré dans un nouvel hex. MBT pousse le détail en autorisant le changement d'orientation illimité dans le même hex., en limitant le changement d'orientation à un côté d'hex. par nouvel hex. parcouru, et surtout en prévoyant des manœuvres dignes des jeux d'aviation (glissades sur le côté, simples ou avec retournement).

Parlons mécanique

Est-ce vraiment l'âge ou le souci du détail qui ont introduit de telles différences. Difficile à dire, comme tendent à le prouver les systèmes de jeu.
Dans Air Cav, l'initiative est déterminée au dé au début de chaque tour. Le joueur actif fait entreprendre des opérations à une de ses unités, puis à une autre, etc., jusqu'à ce qu'il passe, qu'une de ses unités soit détruite par un tir d'opportunité ennemi ou qu'il ait activé toutes les unités disponibles. C'est donc uniquement la chance, si le joueur actif ne veut pas s'arrêter, qui influe sur l'alternance au sein d'un tour.
Dans Fire Team, les joueurs disposent d'un certain nombre de points de commandement (ex : 24) matérialisés par des marqueurs de valeurs (ex : 24 = 7 marqueurs valant 2,3,3,3,4,4,5) de couleurs différentes, placés dans un récipient et tirés un par un. Le joueur dont la couleur sort peut dépenser autant de points qu'indiqué sur le marqueur. Il peut en économiser pour la suite. Mais surtout, compte tenu du nombre de points de commandement disponibles, il existe une limitation au nombre d'impulsions consécutives. La chance est donc en partie limitée. Les hélicoptères, de leur côté, disposent de points de commandement distincts.
Dans MBT, on va encore plus loin, la plupart des actions étant découpées par type (tir canon, tir missile, mouvement, écrasement...), mais généralement résolues simultanément pour les deux joueurs. Hélas, une telle précision se paie par la surabondance des marqueurs à placer sur les pions (tourelle orientable, ordres, statut « observé » ou non, type d'armement employé...), sans compter les cartes de description des matériels. C'est lourd, très lourd... Si lourd qu'on en vient à se dire qu'il vaudrait presque mieux pratiquer à la place M-1 Tank Platoon sur ordinateur ! En fait, comme l'indiquent les règles 23 et 24, la meilleure solution est probablement de jouer MBT avec des chars miniatures et en compagnie d'un arbitre. On atteindra alors le même degré de plaisir que lors d'une partie de Harpoon jouée dans les mêmes conditions.
Les autres éléments du combat (les mines, l'artillerie, l'arme chimique...) sont traités à peu près de la même manière dans les trois jeux. Ce sont l'ambiance générale et l'abondance ou non de détails qui font la différence. Seul MBT se détache en incorporant des avions.

FICHES TECHNIQUES

- **Air Cav** est un jeu en anglais publié par West End Games. Matériel : 2 cartes, 400 pions, tables, 12/28 pages de règles de base/avancées, 8 scénarios et 2 campagnes. Complexité faible/moyenne.
- **Fire Team** est un jeu en anglais publié par West End Games. Matériel : 4 cartes géomorphiques, 520 pions, tables, 20/8 pages de règles de base/avancées, 12 scénarios. Complexité moyenne.
- **Main Battle Tank** est un jeu en anglais publié par Avalon Hill. Matériel : 4 cartes géomorphiques, 436 pions, tables, 28 cartes de matériel, 7/11/15 pages de règles de base/avancées/optionnelles, 4 scénarios à plusieurs ordres de bataille chacun et système de création de scénarios. Complexité assez élevée.

Comme la plupart des jeux tactiques (à ligne de tir) et à séquence de jeu fluide, aucun de ces jeux ne se prête très bien au jeu en solitaire.

Lequel choisir ?

C'est à vous de choisir, compte tenu de vos préférences en matière de matériel, de fluidité d'action, de réalisme et de facilité de jeu.
Si (et seulement si) vous vous sentez l'âme d'un pilote d'hélicoptère et que tout ce qui ne peut décoller n'est pour vous qu'une cible, choisissez Air Cav, en y greffant éventuellement la règle 20 de MBT sur les déplacements spéciaux ; c'est un ajout salutaire. Si vous préférez l'odeur du gasoil et cherchez un jeu fluide mais restant simple, prenez Fire Team ; si la complexité, le détail et le manque de maniabilité ne vous effraient pas, prenez MBT. Si l'infanterie reste votre reine, Fire Team s'impose. Si vous ne pouvez trancher entre les chenilles et les rangers, le choix est ouvert entre Fire Team et MBT. Mais gardez à l'esprit l'image de deux rejetons d'ASL : le premier traiterait tous les chars comme des canons d'assaut sans tourelle, alors que le second ferait fi du moral. A vous de voir... Moi, je serais tenté de mélanger les deux...
En tout état de cause, si vous êtes débutant en matière de wargame tactique contemporain, la règle de progression est, d'après moi, la suivante : Team Yankee/Test of Arms ; Air Cav ; Fire Team ; MBT ; mélange Fire Team/MBT.

P.S. : jetez également un coup d'œil à Main Battle Tank et Force Eagle's War, dans la rubrique Têtes d'affiche. Ce sont également des wargames tactiques à thème contemporain.

Claude Esmein

Tactique moderne

Terminons ce dossier sur le wargame tactique moderne par un feu d'artifice. En jouant avec des figurines, vous entrez dans le domaine de la passion et… du professionnalisme. C'est en effet avec ce qu'ils nomment eux-mêmes la « caisse à sable » que de nombreux militaires s'entraînent dans le monde entier, et cela depuis des générations. Les aficionados d'ASL ne seront pas dépaysés.

Le réalisme absolu ?

Tout le monde connaît le wargame avec figurines, mais on pense généralement qu'il est réservé aux amateurs de combats antiques, médiévaux ou napoléoniens. Bien peu de gens savent qu'on peut aussi pratiquer de la sorte les conflits du XXe siècle. Et pourtant si !

Fervent partisan de la carte et des pions, j'ai voulu aller y voir de plus près. J'ajouterais que je suis parti faire ce reportage plein de scepticisme et surtout d'appréhension à l'idée d'avoir à supporter le sectarisme et l'outrecuidance qui sont de mise chez beaucoup de « figurinistes ». J'en suis revenu conquis et enthousiaste…

N'y allons pas par quatre chemins ; le maître mot du wargame moderne avec figurines au 300e est : réalisme ! Je sais que ce concept est galvaudé car il est revendiqué par tout le monde. Mais, en l'occurrence, force est bien de reconnaître qu'il s'applique ici parfaitement.

Ce n'est pas un jugement de valeur, c'est une froide et plate constatation.

J'en avais déjà fait l'expérience avec les règles de Harpoon (autre jeu de figurines, naval cette fois ; voir article dans CB n° 58). Bien que longues et complexes à la première lecture, elles sont à la réflexion d'une simplicité déconcertante. La raison en est simple : elles sont *évidentes* car elles se contentent « bêtement » d'être le reflet de la réalité. Sans détours.

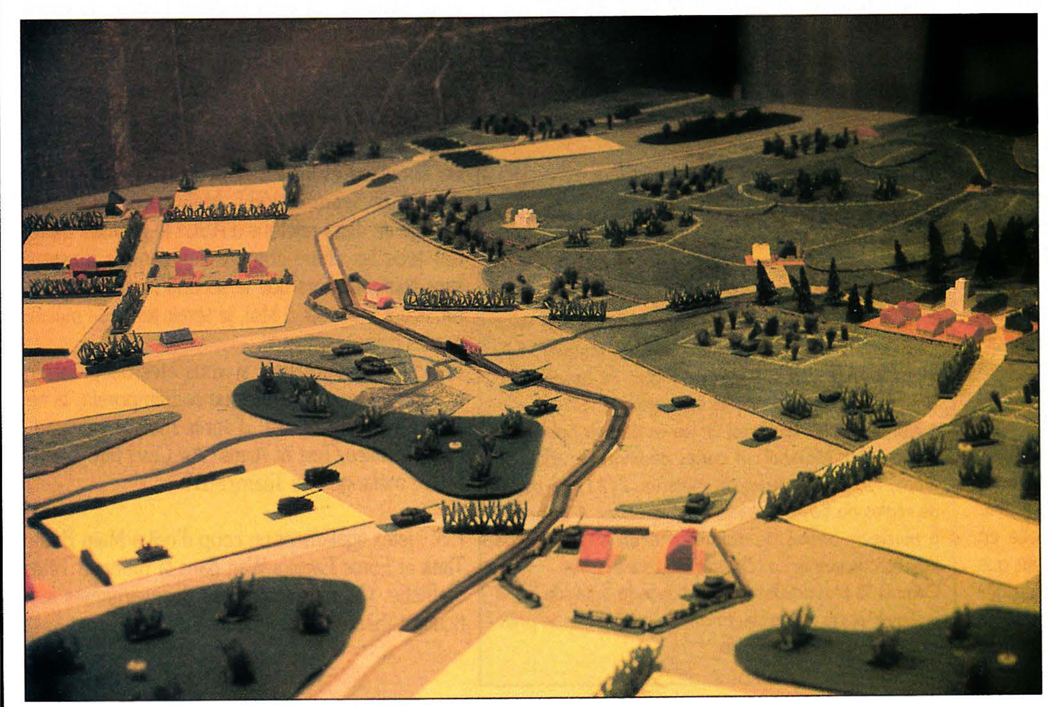
Dans le wargame « classique » (sur carte à hexagones et pions), en revanche, le système de jeu, quel qu'il soit, est l'abstraction d'une abstraction, aussi « élégante » et intelligente soit-elle. Cela oblige donc bien souvent les joueurs à une gymnastique mentale préalable consistant à analyser et « décortiquer » ces deux niveaux d'abstraction pour comprendre à quoi ils correspondent dans la réalité. Cet exercice devient franchement pénible et rédhibitoire dans le cas de débutants. Bien souvent, ces derniers, n'ayant pas pu se représenter le bien-fondé des principes du jeu auquel ils s'essayent, abandonnent toute velléité d'aller plus loin et renoncent à pratiquer le wargame. Voilà pourquoi notre hobby semble si abscons et les règles de nos jeux si incompréhensibles. On peut se risquer à affirmer que le wargame avec figurines est une « simulation » et le wargame classique un « jeu » (sans aucune connotation péjorative d'ailleurs, mais au sens où on l'emploie dans les modélisations mathématiques et la théorie des jeux). L'exemple que je cite plus haut concerne le jeu naval mais il s'applique tout autant au jeu terrestre. Examinons en détail les raisons de ce réalisme. Toutes s'enchaînent mécaniquement.

— Ce qui fait le premier attrait de ce type de jeu est d'ordre esthétique. Une table de figurines, c'est beau ! Mais cette beauté a en outre l'immense avantage de simplifier beaucoup de choses : on voit immédiatement à quel type d'unité on a affaire, sans avoir à « décoder » un symbole sur un pion ; on visualise et on appréhende également le terrain de façon directe et concrète. Les lignes de visée deviennent évidentes et les écrans de fumée sont matérialisés par du coton. L'absence d'hexagones, quant à elle, rend le mouvement plus réaliste, même s'il est vrai que cela exige des joueurs qu'ils fassent preuve de fair play et abandonnent tout esprit de tricherie.

— La souplesse et la fluidité sont incomparables car les séquences de jeu sont interactives. On bouge en même temps que son adversaire et on résout les tirs d'opportunité au fur et à mesure qu'ils deviennent possibles.

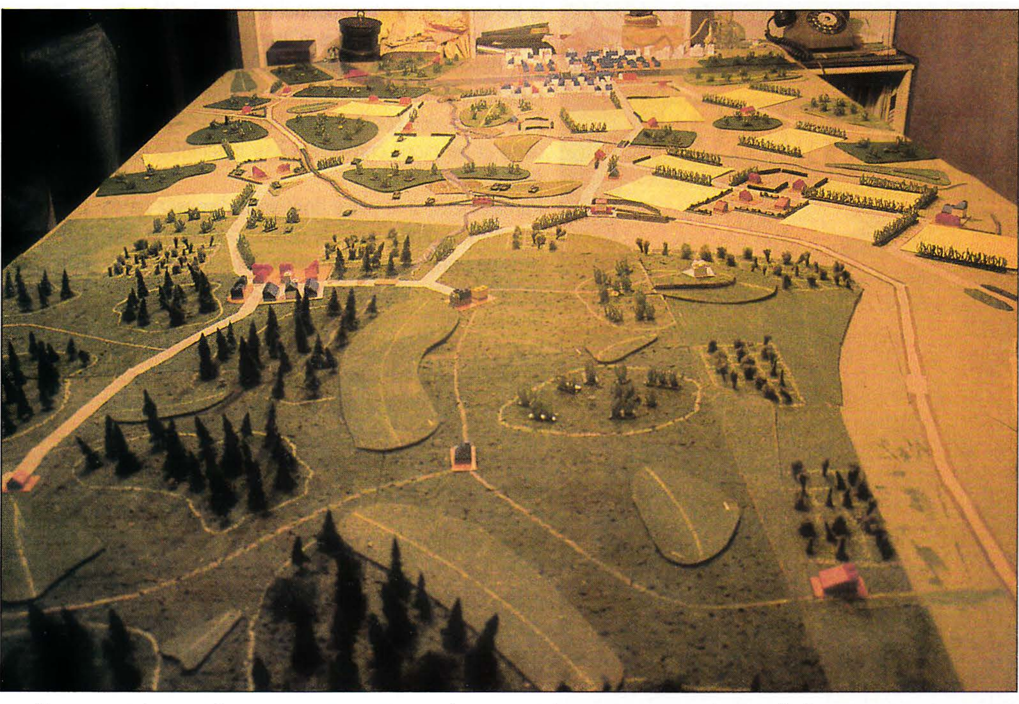
— Comme à Diplomacy, toute action fait suite à un ordre rédigé au préalable. La planification prend ici tout son sens. Vous vous trouvez alors réellement dans la peau d'un commandant d'unité qui doit, pour transcrire ses réflexions en actions, suivre une stricte chaîne de commandement. Une fois transmis, l'ordre ne peut être modifié que si l'unité est commandée ; et le changement est effectif après un certain délai de transmission, même si la chaîne de commandement est rompue entre temps. En outre, un ordre peut être mal interprété ou un tir d'artillerie tomber à côté de sa cible. Tout cela simule à merveille l'inertie et le chaos qui règnent sur les champs de bataille. Enfin, le C3I (commandement, contrôle, communication, intelligence) est « budgété » au même titre que les forces proprement dites. Vous pouvez donc créer vous-même votre chaîne de commandement, la modifier, l'adapter, tester les organigrammes de vos forces et vos propres doctrines d'emploi. Vous devenez un véritable chercheur en art opérationnel et, s'il est vrai que le tempérament individuel des joueurs rend difficile une application à la lettre des doctrines militaires officielles, on peut considérer cette liberté comme étant potentiellement très féconde.

Lorsqu'ils pratiquent ces exercices les militaires ne disposent pas d'une telle liberté d'action et leur imagination est trop souvent entravée par l'obligation de mettre ces doctrines tactiques en application. Pour ma part, l'idée m'est venue que des expériences passionnantes pourraient être réalisées pour tester la validité d'emploi du nouveau système RITA de communication du champ de bataille… Certains auteurs ont prédit à ce sujet une



Les canons automoteurs suivent ici de près l'avance des blindés.

au 300e *la passion des « pros »*



Un paysage du type « Centre Europe ». Les « Lego » de votre petit frère peuvent être utiles pour les bâtiments.

possible révolution tactique, du fait de la fin des pyramides hiérarchiques qu'il risque d'entraîner.

— Du fait de la présence de nombreux leurres, vous êtes dans l'obligation d'effectuer de véritables reconnaissances, avec les unités adéquates, et donc de rédiger des ordres dans ce but.

— Ces jeux mettent surtout l'accent sur le rôle des véhicules (des blindés en particulier), des pièces d'artillerie et des hélicoptères. « L'engin » est ainsi favorisé au détriment de l'infanterie *stricto sensu*. Certains utilisent même des pions pour matérialiser la présence de cette dernière. Jouer les fantassins prend du temps et leur rôle est bien souvent réduit au minimum. A titre de comparaison, mes interlocuteurs m'ont expliqué qu'ils avaient été confrontés à un problème similaire lorsqu'ils pratiquaient Amirauté : après avoir passé des heures à jouer les actions aériennes pour quelques dizaines de minutes de jeu *naval*, ils avaient préféré concentrer leurs efforts sur des scénarios où l'aviation était réduite à la portion congrue.

— A l'instar des combats modernes réels, on simule surtout des engagements brefs et très meurtriers. Dans de telles bagarres, les pertes sont nombreuses. Les armements actuels ne pardonnent pas. Pourtant, les scénarios sont beaucoup plus ouverts et dépassent largement le cadre des attaques frontales. Batailles de rencontre, patrouilles, reconnaissances en force, contournement, infiltration, etc. Toutes les manœuvres sont ici possibles.

— On ne joue pas non plus à l'infini les sempiternels affrontements entre Américains et Soviétiques de nos wargames classiques. Ces derniers sont en effet conçus selon une approche « marketing » destinée à satisfaire les goûts du public américain le moins imaginatif. Si vous vous intéressez à un petit conflit « exotique » ou que vous désirez jouer des troupes françaises, libre à vous ! Je mets quiconque au défi de me trouver beaucoup de wargames en boîte où nos forces sont présentes en masse...

— Puisque vous avez la possibilité de constituer votre armée, vous avez en conséquence celle de faire votre propre wargame. C'est là toute la différence entre le luxe du sur mesure et le tout-venant du prêt-à-porter. L'investissement personnel que vous ferez en temps et en recherches participe du plaisir de jouer. Vous serez devenu historien et officier de renseignements tout à la fois puisque vous devrez aller à la pêche aux informations sur les matériels et la façon de les peindre, les ordres de bataille, l'articulation et l'organisation des forces, les terrains, etc. Ce plaisir de *préparer sa partie* ajoute encore à la convivialité et à l'ambiance du jeu. Le figuriniste cherche toujours à coller au plus près de la réalité. Il ne l'atteint jamais et évolue sans cesse.

— Le pion ne rend pas de façon exhaustive la complexité du combat moderne. Avec des figurines en revanche, si l'on a d'un côté la simplicité et la facilité d'emploi du terrain et des maquettes, on a de l'autre de nombreuses tables et fiches de matériels extrêmement précises, véritables « feuilles de personnage ». Cela ne vous rappelle-t-il rien ?

Voilà un certain nombre de raisons qui font que le wargame avec figurines s'apparente grandement au jeu de rôle, tout au moins dans sa forme et son esprit.

L'action des avions est également prévue mais les effets d'une frappe aérienne effectuée par des appareils à voilure fixe sont tels que les dégâts occasionnés dans le dispositif adverse enlèvent beaucoup de sel à la partie. Même chose en ce qui concerne les armes NBC (nucléaires, bactériologiques, chimiques) ; de toute façon, la finalité d'emploi de ces dernières n'est pas le combat mais la neutralisation d'une zone. Le jeu perd alors sa raison d'être.

Le courrier du 1/300e

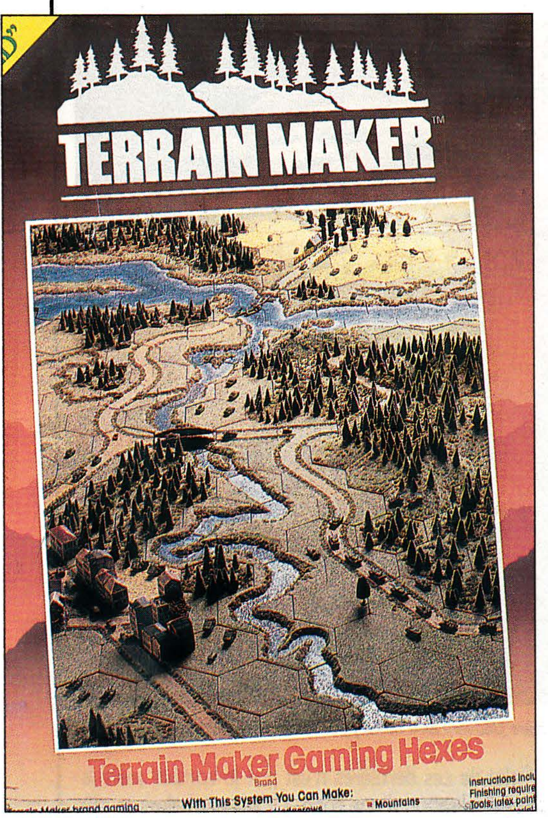
GDW publie une lettre d'information similaire à *Harpoon Sitrep* (pour Harpoon) et *Air Power* (pour Air Superiority) destinée cette fois aux joueurs de ses jeux pour figurines 1/300e terrestres : **Command Post**. On y trouve des news, des scénarios, des règles additionnelles, des ordres de bataille, des analyses de parties, etc. Command Post/Greg Novak. 618 West Union. Champaign, IL 61820. U.S.A.

Une règle pour la vie...

Les avantages du wargame moderne avec figurines ne s'arrêtent pas là. En effet, lorsqu'on connaît une règle, cette connaissance est acquise une fois pour toutes. Fini alors le temps où l'on devait se plonger dans un livret rébarbatif à chaque achat d'une nouvelle boîte ! De même, on peut jouer à l'infini. Les scénarios sont inépuisables ; à vous de les créer, ainsi que les terrains. Et il s'écoulera pas mal de temps avant que vous n'ayez envie de changer d'armée. Le jeu en « campagne » est également possible, ce qui est encore plus passionnant. Vous jouez alors votre guerre avec carte et pions et passez aux figurines pour les engagements. Cela devient certes assez long et peut s'étendre sur des mois (comme pour les jeux de rôle), mais quel plaisir et quel suspense ! De plus, la frustration d'avoir à résoudre l'affrontement entre vos régiments ou vos bataillons sur un simple et unique jet de dés n'existe plus. Autre possibilité : un figuriniste m'a expliqué qu'il jouait en solitaire avec ses wargames classiques, puis *rédigeait* l'historique de sa campagne et générait ainsi de nombreux scénarios qu'il jouait ensuite avec figurines en compagnie de ses partenaires habituels.

Des inconvénients ?

Pourtant, il serait malhonnête de prétendre que ce hobby ne présente aucun inconvénient. Nous avons vu que cela ne permettait pas de jouer au-delà de l'échelon divisionnaire. Par conséquent, si



GHQ propose aussi une superbe gamme de terrains modulaires.

le jeu tactique ou opérationnel n'a jamais été votre tasse de thé et que vous n'êtes jamais descendu « en dessous » de Vietnam ou Gulf Strike, le jeu avec figurines n'est décidément pas fait pour vous. Pour jouer des conflits à l'échelon stratégique, la carte et les pions conservent leur indéniable supériorité sur le plomb.

Pareillement, si la place dont vous disposez ne va pas au-delà d'une table de cuisine ou d'un bureau, vous ne pourrez jamais installer votre terrain. Pour ce faire, il est nécessaire de posséder une surface minimum d'environ 3 m x 2 m. Enfin, si le temps vous fait défaut et que vous recherchez du « prêt-à-jouer », là encore, les wargames classiques sont faits pour ça. Même chose si vous ne vous sentez pas prêt à peindre votre armée (bien qu'il reste tout à fait possible de jouer avec des figurines « vierges » ou, si vos moyens vous le permettent, de les faire peindre). Ce qui nous amène au problème de l'investissement financier. Fabriquer un beau terrain peut revenir assez cher mais se constituer une armée ne coûte guère plus de 300-400 F. A la longue, la figurine est plus rentable que le wargame classique. Et puis l'achat d'un wargame classique peut s'avérer être une erreur. La boîte échoue sur une étagère et vous en êtes pour vos frais. A l'heure actuelle d'ailleurs, ces derniers avoisinent eux aussi bien souvent les 300-400 F déjà cités ! Avec le « plomb », ce type d'impair n'est pas possible. Vous ne pouvez guère vous tromper que sur la règle. En changer est à la portée de toutes les bourses.

Le premier pas qui sépare le wargame sur carte de son homologue avec figurines reste malgré tout difficile à franchir. Vous le comprendrez aisément. Le gain de liberté de jeu, de souplesse et de fluidité sera énorme, mais il vous faudra conquérir cette liberté, comme toujours... Commencez donc par jouer de petites unités (compagnie ou bataillon) et n'hésitez pas à chercher conseil auprès des boutiques spécialisées et des clubs. Certains pourront même vous indiquer des programmes d'aide à la gestion du jeu pour micro-ordinateur. Toutes ces restrictions étant posées, à vous d'en tirer vos conclusions et de choisir selon vos goûts et vos contraintes. En tout cas, une chose est claire désormais : les inconditionnels du jeu tactique (et ils sont nombreux...) vont très certainement, dans un avenir proche, passer en masse dans le camp des figurinistes. Ce processus me semble inévitable.

Laurent Henninger

P.S. : La rubrique Métalliques (p. 82-83) présente les gammes existantes de figurines pour les jeux au 1/300e.

Je tiens à remercier tout particulièrement MM. Gilles César, Rémi Dalmon, Bruno Dejoux, Marc Grosheny et Marcello Kramer pour leur précieuse collaboration.

Les différentes règles disponibles

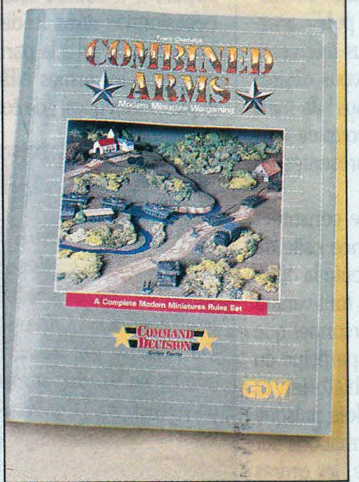
• **Challenger II** de l'éditeur britannique Tabletop Games. Jeu à l'échelle 1/1 (1 char de plomb représente 1 char réel). Le tour représente 1 mn de temps réel et 1 cm environ 20 m de terrain réel. Destinée à jouer jusqu'à l'échelon d'une grosse compagnie ou d'un petit bataillon. C'est un jeu lent et complexe (à peu près équivalent de ce dernier point de vue à ASL) qui va jusqu'à prendre en compte l'angle sous lequel vous tirez sur un char... Cela dit, Challenger II est à l'heure actuelle la règle la plus jouée en France comme en Grande-Bretagne.

• **OMG/Corps Commander Series**, également publié par Tabletop. Moins complexe et détaillée que Challenger II en ce qui concerne les tirs et les combats, elle l'est en revanche un peu plus pour les règles de C3I (commandement, contrôle, communication, intelligence). C'est en effet l'échelon supérieur qui est ici simulé : celui de la brigade, voire de la division. En cela, elle est plus « opérationnelle » que « tactique ».

Alors qu'on peut comparer Challenger II à MBT, OMG rentre plutôt dans la même catégorie qu'Air & Armor de chez West End Games. L'échelle y est de 10 cm pour 1 km, 1 heure de temps réel pour 1 tour (?) et chaque figurine représente environ 4 ou 5 véhicules.

Sachez également que plusieurs livrets d'extension existent pour ces deux jeux.





Citons pêle-mêle : Battlezones (scénarios) ; 2 volumes de listes d'armées et d'ordres de bataille (Tome 1 : O.T.A.N., Pacte de Varsovie, neutres européens ; Tome 2 : Moyen-Orient, Afrique, Extrême-Orient, Amérique latine, forces d'intervention des grandes puissances) ; 1 volume de listes d'armées des années 50 et 60 ; 1 recueil de caractéristiques d'avions et de leurs armements ; et un volume de règles de parachutage et de débarquement (pour OMG).

• **Combined Arms** de chez GDW. Superbement présentée et incluant de nombreuses listes d'armées, cette règle est en outre très claire, simple, fluide et rapide à jouer. Elle devrait d'ailleurs assez rapidement s'imposer. On peut la trouver facilement, ce qui n'est pas un mince avantage. Elle est destinée à simuler des affrontements au niveau du régiment ou des bataillons, voire de la division (au maximum). Il s'agit donc, là encore, d'une règle « opérationnelle ».

Il convient enfin de signaler qu'elle est dérivée d'une autre règle GDW pour figurines 300e : **Command Decision** (voir page 30 de CB n° 48), destinée à simuler des affrontements de la Seconde Guerre mondiale. Car cette période est également très jouée ! Tabletop a d'ailleurs édité ses propres règles sur le sujet. Et GDW s'apprête à publier une règle Première Guerre mondiale, intitulée *Over the Top*.

• Pour finir, sachez qu'une équipe française est à l'œuvre à l'heure actuelle. Sa règle qui devrait s'appeler *Hot*, sera un compromis entre Challenger II et Combined Arms (sans toutefois être aussi rapide à jouer que cette dernière, tout en restant bien plus simple que celle des Britanniques).

Destinée à simuler l'engagement d'un régiment ou d'une brigade, son échelon sera celui du peloton et de la section (1 cm= 50 m ; 1 tour= 10 mn ; 1 figurine= 2 à 5 véhicules selon les armées). Nous ne manquerons pas de vous informer de sa parution.

CONSULTEZ LES ANCIENS !



NUMÉROS DISPONIBLES :

20 - Dragon Quest - Friedland.

23 - La Nuit de Wormezza (scén. solo) - Cry Havoc & Siege.

24 - 13 JdR d'Heroic fantasy au banc d'essai - La guerre navale de 43 à 83.

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

27 - SPÉCIAL SCENARIOS.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage).

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique.

36 - Objectif Berlin - Laelith (le cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS - Jeu en encart : 1812.

42 - LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Série Europa : portrait de famille - Profession Gardien des Arcanes.

43 - WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT - RUNEQUEST : Critique + scén.

44 - NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scén. détachable). STAR WARS : banc d'essai + scén. - Sur un plateau : Blood Bowl, Civilization - Aides de jeu SF - Poster : le Starcrasher. Dos. wargame : les hélicos, le plan de bataille - Figurines 15 mm (suite et fin) - Scén. Empire Galactique, AD&D niv.5-6, solo Paranoïa.

45 - LA VALLÉE DES ROIS : essai, aide de jeu & scén. Dos. wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne - Sur un plateau : Fury of Dracula, Guillotine - Figurines 25 mm plastique - Guet-Apens : critique + scén. - JdR : les nécropoles, un vaisseau pirate de l'espace - Scén. Paranoïa, Cthulhu, AD&D niv.3, Chill, ASL, Cry Havoc.

46 - EMPIRES & DYNASTIES, ANIMONDE : essai, aide de jeu et scén.-Dos. : l'art de la guerre à la Renaissance - Théorie et analyse du wargame - Les formations Empire - RuneQuest : aide de jeu + scén. - Sur un plateau : Mai 68, Suprématie - Scén. AD&D niv.6, JRTM, Cthulhu SF. Jeu en encart 1940.

47 - JAMES BOND le jeu de rôle et TRAUMA : essais, aides de jeu et scén. Dos. wargame : LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE - UNIVERSOM - Sur un plateau : Full Metal Planète, Britannia - Scén. Table Ronde, Stormbringer, Maléfices, Warhammer - Jeu en encart : Sentiers Obscurs.

48 - Pamphlet : QUI VEUT LA PEAU DU JEU DE RÔLE ? Dos. wargame : LA GUERRE AÉRIENNE - Aide de jeu : les éclaireurs pour Star Wars - MARVEL SUPER HÉROS et HAWKMOON : critiques, aides de jeu + scén. - MegaTraveller - Kremlin -Fief (télématique) - Scén. AD&D niv.5, 2 JRTM, Tank Leader, Charges.

49 - MULTIMONDES - SPACE MASTER - CYBERPUNK - Aide de jeu : les Princes d'Ambre - Sur un plateau : l'An Mil - Wargames : The Great Patriotic War, 3 wargames espagnols + scén. Les Aigles, Tank Leader - Figurines Guerre de Cent ans - Bâtisses : les châteaux forts(1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargames : carte Caspara 1812 - Scén. AD&D niv.6, James Bond, RuneQuest.

50 - AD&D 2ᵉ édition - Ghôrghôr Bey - Extrait de la BD : Le Signe des Ténèbres - TOP SECRET - GURPS - WHOG SHROG (critique + scén.) - Profession : Gardien des Rêves - Bâtisses & Artifices : le château fort(2) - DOSSIER ASIE : Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, (la campagne + tactiques opérationnelles) Devine : monstres orientaux - Figurines : armées asiatiques - Scén. AD&D niv.1, Bushido niv.3, Multimondes, Cthulhu Now.

51 - HURLEMENTS, ATHANOR : Critique, aide de jeu, scén. DARKSWORD. Portrait de famille : BATTLETECH. Sur un plateau : The Hunt for Red October et Red Strom Rising. Figurines : comment peindre rapidement une armée. DOSSIER ASIE : Devine (objets magiques orientaux), Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War, etc. - Scén. Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, AD&D niv.1-2, Hawkmoon, Les Aigles, Croisades.

52 - LES DIVISIONS DE L'OMBRE, AUX ARMES, CITOYENS ! : critique, aide de jeu, scén. Profession : semi-réaliste - le maquillage pour grandeurnatures - LAELITH : temples, théologies, plans. Article 104 : le jeu des manifestations - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Dos. Napoléonien.

53 - SPACE 1889 : critique, aide de jeu, scén. Mini-dos. : AD&D 1 à 2 - Interview de Gary Gygax - Profession : Maître du futur antérieur - LES GNOBELAINS DE GOFERFINKER : Devine, Bâtisses & Artifices et Géographie - Sur un plateau : Axies and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3 - WARGAMES : dos. Guerre de Sécession.

54 - ARS MAGICA - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + Scén. - STORMBRINGER : Profession, voleur d'âmes - Goferfinker : en poster, la carte du pays des Gnobelains - 1941 : LE WARGAME DU CHAMPIONNAT (carte, règle et pions). Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - Sur un plateau : Fortress America. Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Portrait de famille : les Terres du Milieu - Sur un plateau : Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie. Fiche jeu : Berlin XVIII, Héroïka. Dos. Goferkinker + poster champignonesque. Aquablue & Simulacres + scén. Interview posthume : Tolkien. Profession : Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines + scén. antique. Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. : Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - SUPER 10 ans de Casus Belli : BD, Poster, Kroc le Bô - IN NOMINE SATANIS : critique, aide de jeu, scénario - LA TERRE CREUSE : critique + scénario d'introduction - Les jeux Cyberpunk + scénario - Interview de Steve Jackson - Première ligne : règles fantastiques + scénario - Wargames : Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - ROLEMASTER : critique + scénario - Profession : improvisateur - Sur un plateau : Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première ligne : lourds et extra-lourds + scén. - Jeu en encart : MINI CAR WARS - Dossier wargame La Guerre moderne : le combat, le combat opérationnel, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scénarios : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Changez d'univers : le Cristal Majeur BD & jeu de rôle - Civilisations : les Celtes - Jarandell : le jardin des Magiciens, la contrée et le jardin, reportage photo - Bazarr : le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première ligne fantastique (4ᵉ volet) - Murder party : les fleurs du mal - Dossier wargame : LE COMBAT MODERNE (2ᵉ partie) : les nouvelles zones de conflits possibles, la 3ᵉ Guerre Mondiale est finie, Portrait de famille : Team Yankee et Test of Arms, Fiche-jeu : Light division, Bibliographie, Harpoon - Scénarios : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

59 - Torg : critique et scénario – Wargame du championnat de France 1991 : Raphia – Civilisations + Bâtisses et Artifices + scénario : les Vikings – Dossier combat moderne 3ᵉ partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush – Jarandell 2ᵉ partie – Sur un plateau : Dragon noir – Scénarios : In Nomine Satanis, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

HS1 - **SIMULACRES**, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

BELLISSIMO

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 5 rue de la Baume 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI
au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).

Je souhaite recevoir ....HORS-SÉRIE SIMULACRES
au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).

Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI
au prix unitaire de 55 F franco (Etranger : 62 F).

NOM, Prénom ....

Adresse ....

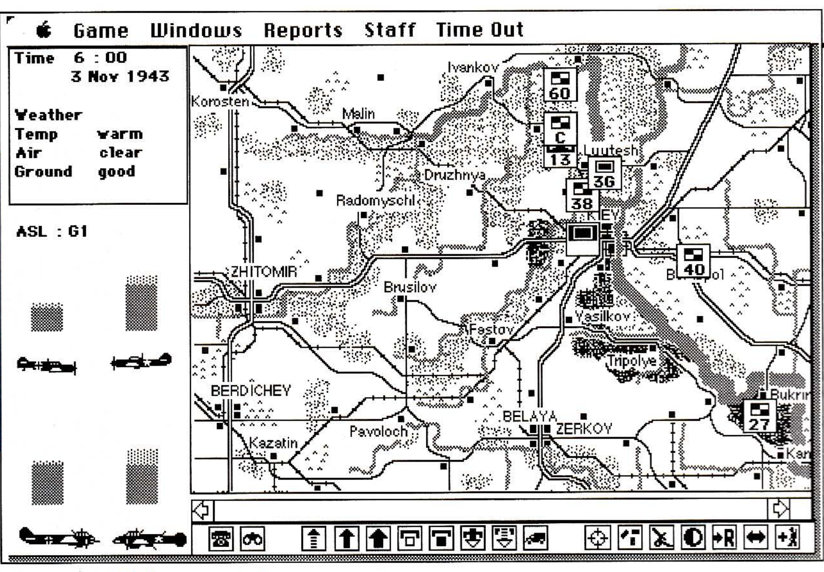
Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.
Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

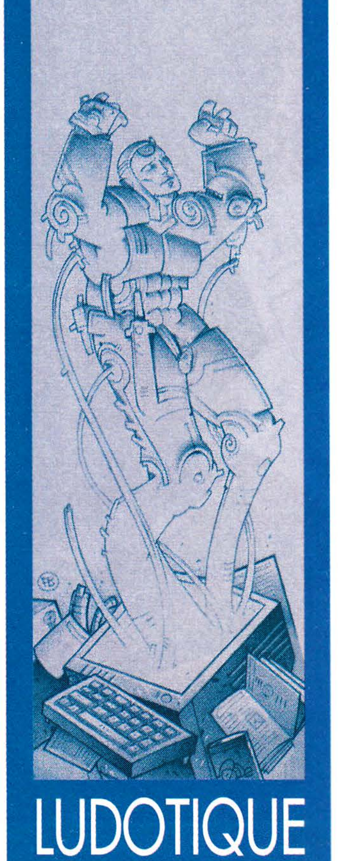
CB 60

Fire Brigade

Compte rendu d'une partie



3 novembre 1943: carte stratégique



LUDOTIQUE

Vatoutine au rapport

3 novembre 1943 : carte stratégique

Moi, général Vatoutine, commandant en chef du 1er front ukrainien, ai la lourde tâche en ce 3 novembre 1943 de porter un coup décisif à l'envahisseur allemand, en reprenant Kiev et en poussant mes unités aussi loin que possible vers l'ouest, pour amorcer un vaste mouvement d'encerclement du groupe d'armées sud.

En octobre, nous avons échoué à Bukrin, au sud de la ville, contrés par le 24e panzer korp. Nous attaquerons donc au nord, à partir de la tête de pont de Lyutesh où j'ai massé la plus grande concentration d'artillerie jamais vue durant cette guerre. Avec le transfert en secret de la 3e armée blindée de la Garde, je dispose d'un corps de bataille puissant, bien approvisionné, et de bonne valeur combative. En face, les nazis alignent le 13e corps d'infanterie devant Lyutesh ainsi qu'un corps, que nos informateurs n'ont pu identifier, pour défendre Kiev. Connaissant le général Hoth pour l'avoir chassé du saillant de Koursk l'été dernier, il s'agit sûrement du très capable 7e corps d'infanterie.

3 novembre 1943 : carte opérationnelle front nord

Mes ordres sont clairs : tout pour l'offensive ! Au nord du dispositif, la 60e armée doit porter l'assaut sur les deux rives de la Teterev en direction d'Ivankov. Elle n'a en face d'elle que deux divisions d'infanterie assez éprouvées. Pour prendre Kiev, la 3e armée blindée de la Garde doit percer le front allemand à Gostomel en terrain dégagé, et la 38e armée doit donner l'assaut aux divisions ennemies qui la défendent (dont la 20e panzergrenadier).

Le groupe Checkovsky exploitera l'inévitable retrait allemand pour poursuivre vers Druzhnya.

Les conditions météo sont bonnes. La stavka m'a accordé un précieux soutien aérien qui surclasse la capacité des Allemands, et dont je consacre une partie à des missions d'interdiction (empêcher les appareils ennemis d'agir).

Quant au soutien au sol, les vastes moyens en artillerie dont je dispose, je les alloue entièrement à l'offensive du jour malgré les recommandations de l'état-major de front (paperassiers !). Une rapide vérification de l'approvisionnement : pas de problème.

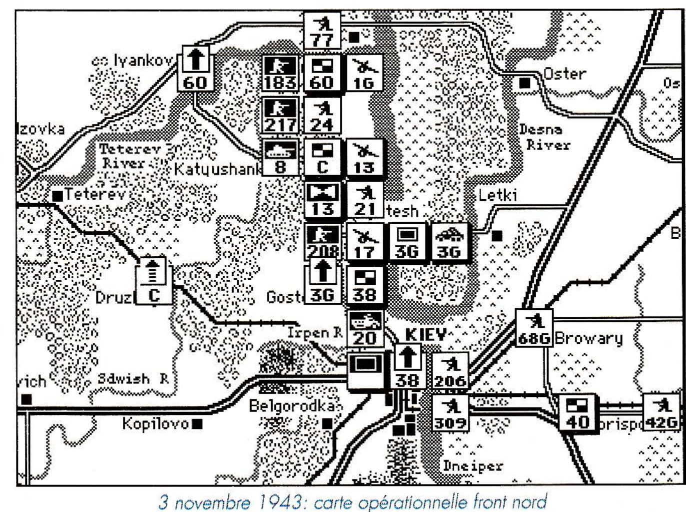
Vpieriod dlia pabiedi ! (1)

4 novembre 1943 : carte opérationnelle front nord

Hier nous avons fait de la bonne ouvrage. Les Allemands sont aux abois. Le 59e corps d'infanterie a été victorieusement repoussé par notre 60e armée. Je confirme son ordre d'attaque sur Ivankov, en le transformant en ordre d'assaut. Au sud, la 38e armée est entrée dans Kiev, et par une vigoureuse offensive, en a chassé les divisions du 7e corps. Elle doit poursuivre sa tâche en concentrant son front afin de libérer entièrement la capitale de l'Ukraine.

Au centre, le groupe Checkovsky a poussé à travers les bois jusqu'à Druzhnya où s'est replié le 13e corps, mais la 3e armée n'a pu franchir la rivière Irpen faute de ponts. Je combine donc une double attaque de grande portée : d'une part Checkovsky doit continuer son attaque vers Stavich, et d'autre part, la 3e armée doit balayer la 68e division allemande, isolée, pour déboucher dans la plaine de Kopilovo, favorable aux manœuvres de blindés, avec pour objectif Brusilov.

Grâce à cette position centrale, je pourrai choisir de porter l'effort sur Zhitomir, Berdîchev, ou Belaya Zerkov.



3 novembre 1943: carte opérationnelle front nord

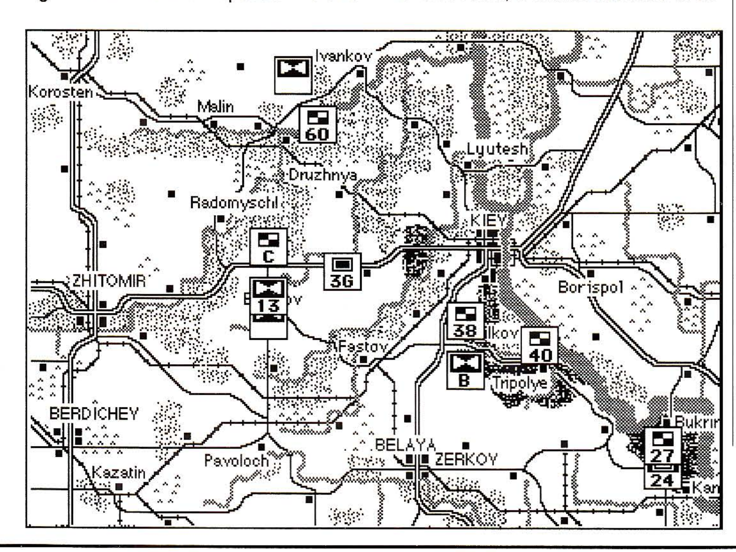
4 novembre 1943: carte opérationnelle front nord

Comme ce sont les unités qui ont le plus de travail à faire, je concentre les soutiens aériens et d'artillerie sur le groupe Checkovsky et la 3e armée blindée. Un ciel maussade limite les capacités de l'aviation (chasse et bombardement). Qu'importe, la victoire est au bout du fusil.

Na pristoup ! (2)

6 novembre 1943 : carte stratégique

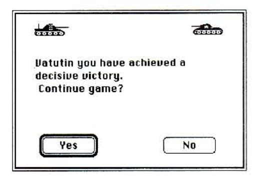
Victoire décisive ! Après deux jours d'âpres combats, les Allemands sont définitivement battus. La 60e armée progresse vers Malin en repoussant le 59e corps. Son objectif est de prendre le contrôle de Korosten, important nœud ferroviaire, qui est vital pour les communications de l'ennemi.
Au sud de Kiev, les 38e et 40e armées ont poussé devant elles les restes du groupe Bremmer, détaché du 7e corps, jusqu'à Vasilkov et Tripolye, sécurisant ainsi notre flanc gauche en interdisant toute tentative de reprise de la ville. Mais une reconnaissance aérienne a signalé des concentrations de blindés nazis autour de Belaya Zerkov. Il ne peut s'agir que des premiers éléments du 48e panzer korp, la terrifiante Fire Brigade. Nous devons absolument détruire le serpent dans l'œuf en prenant la ville. Sinon, il faudra détourner la 3e armée blindée de Zhitomir pour faire face à la contre-offensive des Allemands. Mais ces derniers ne seront prêts que dans une ou deux semaines. Accordons donc un soutien massif et un approvisionnement maximum à ces deux armées.
Au centre, l'ennemi a bien compris que Brusilov était le verrou stratégique de la bataille. Il y a expédié son 7e corps d'infanterie pour renforcer le 13e corps, qui a littéralement fondu. Trop tard ! Le groupe Checkovsky et la 3e armée, bien que théoriquement de force équivalente, les surclassent largement par leur état de fraîcheur. Un seul objectif : Zhitomir.



6 novembre 1943: carte stratégique

Debriefing

Vous l'avez compris, Fire Brigade est un jeu très complet. Il accorde au commandant d'armée de nombreuses possibilités d'intervention sur le cours de la partie : gestion des différents types de support aux unités combattantes (artillerie, génie, katioushas, avions d'attaque au sol, etc.), de la logistique (transports, approvisionnements), de la taille du front d'armée, des renforts, etc. C'est un peu la rançon du jeu « grand opérationnel ». Avec huit ordres de base, de l'assaut à la retraite, donnés aux Q.G. des corps allemands ou des armées russes, en faible nombre sur la carte (5 et 6 dans l'exemple), il faut influer par d'autres moyens sur un combat qui s'équilibre naturellement. Quant aux difficultés inhérentes à ce type de jeu (compréhension des effets des ordres opérationnels, absence de maîtrise des unités de rang inférieur), elles ne peuvent vraiment gêner que les fanatiques de la tactique systématique. Tout compte fait, Fire Brigade est un modèle du genre quant aux mécanismes de jeu, et aux facilités d'utilisation. La preuve ? Après avoir joué chacun des trois scénarios plusieurs fois, vous aurez toujours envie d'y revenir.



Marc Brandsma

Fire Brigade est un logiciel en anglais de Panther Games disponible pour Macintosh, Atari ST, Amiga, et PC. Versions Atari et PC diffusées par Ubi Soft. Mes remerciements à Croc pour le prêt de sa version.

P.S. : Pour vous faire une idée plus précise, vous pouvez trouver des critiques détaillées de Fire Brigade dans d'anciens numéros de magazines américains : Fire & Movement n° 58, The Wargamer n° 17.

1) En avant pour la victoire !
2) A l'assaut !



BON DE COMMANDE

à retourner paiement joint à SERVICE VPC - CASUS BELLI - 5, rue de La Baume - 75415 Paris Cedex 08

• Ci-joint mon chèque de 54,50 F (franco de port) en règlement de ma commande pour l'album KROC LE BÔ à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

Nom ____________________ Prénom ____________________

Adresse ____

Code postal ______________ Commune ____________________

Offre valable jusqu'au 1/10/90 et réservée à la France métropolitaine.

BD 60



romans



Rock'n'roll will never die !

Dans un monde où il est nécessaire de boire en permanence pour lutter contre le rétrovirus zapf, cousin punk du sida, une bande d'adolescents particulièrement défoncés fêtent l'anniversaire de l'un d'eux. Le plus beau cadeau, celui du bidouilleur 42-Crew, consiste en un voyage en arrière dans le temps — dont le but n'est nullement d'échapper au rétrovirus, mais d'assister au premier concert de Led Zeppelin, à Londres. Mais le groupe n'est pas au rendez-vous, et nul n'en a entendu parler. Nouvel essai à New York, pour le premier concert de leur tournée américaine : nouvelle déception, le sauvage MC5 les a remplacés ! Quelqu'un a donc chamboulé l'Histoire ; il va falloir remettre de l'ordre dans tout ça, avant que le disque dur du Temps, surchargé de données, n'efface la ligne temporelle d'origine de nos joyeux lurons. Pour son second roman en Présence du Futur, Joël Houssin a choisi de changer de style. **Le Temps du Twist** se rapproche plus de certaines nouvelles caustiques qu'il a signées au tout début de sa carrière que de son œuvre fleuvenoiresque. Postulat délirant, personnages folkloriques, univers déglingué, informatique temporelle et reconstitution fantasmatique des années 60 — ce livre est tout cela est bien plus encore. Et, pour une fois, Houssin s'est fendu d'une fin authentique, qui ne laisse pas le lecteur sur la sienne, de faim. Meilleur roman de son auteur, *Le Temps du Twist* se doit de figurer dans la bibliothèque de tout amateur de SF comme de tout fan de rock [1], et le MJ astucieux n'aura aucun mal à y piocher quelques idées pour son jeu cyberpunk préféré. *(Denoël « Présence du Futur » n° 512.)*

La collection *Terreur*, dirigée par Patrice Duvic, nous a déjà offert bon nombre de livres excellents, de *Dragon rouge* au *Seigneur des guêpes*, du Cycle des Rats — James Herbert — aux ouvrages de Dean R. Koontz. Il n'est donc pas étonnant qu'y soient réédités les deux premiers volumes de la fameuse trilogie vampiresque d'Ann Rice. Autant **Entretien avec un vampire** que **Lestat le vampire** renouvellent le thème du buveur de sang, mais c'est surtout au second que je m'intéresserai. Lestat, fils cadet d'une famille de nobliaux provinciaux, monte à Paris pour faire du théâtre, à l'aube de la Révolution. Choisi comme successeur par un vampire — dont on découvrira par la suite qu'il s'agit d'un « marginal », non assujetti aux règles et lois des Enfants des Ténèbres —, il commence à écumer les rues de la ville la nuit, tout d'abord seul, puis en compagnie de sa mère — pour laquelle il éprouve un amour ouvertement incestueux. Le cocktail sexe et vampirisme n'est pas neuf ; *Dracula*, ce chef-d'œuvre, ne fonctionnait pas autrement. Mais Ann Rice a su lui donner une dimension nouvelle. Quand Lestat se réveille dans les années 80, il décide en effet de devenir chanteur de rock, curieuse idée qui, on le verra, portera ses fruits. Bien que l'on soit en droit de se demander ce qu'elle vaut idéologiquement. Ann Rice semble en effet accréditer la thèse, soutenue par divers prédicateurs et fanatiques, que le rock serait l'œuvre du Démon — une approche réactionnaire, à cent lieues de celle adoptée par G.R.R. Martin dans le splendide *Armageddon Rag* [2] dont je vous ai parlé. En dépit de cette réserve — explicable, sans doute, par une mauvaise connaissance du rock — je ne peux que conseiller ce livre aux amateurs de grand guignol, qui y trouveront largement leur compte. *(Presses-Pocket « Terreur » n° 9023.)*

Space operas

Au Fleuve Noir, le space opera continue son retour, comme une lente mais puissante vague de fond. **La Bohême et l'Ivraie**, tétralogie signée d'un énigmatique pseudonyme – Ayerdhal –, fait preuve d'une originalité inattendue. Il est très difficile de résumer un tel roman — car c'est bien à une œuvre coupée en quatre et non à une « série » qu'on a affaire —, abondant en idées, en personnages, en lieux, situations et néologismes. Au départ, il y a l'Homéocratie, qui règne sur la Galaxie ou une partie d'entre elle, et le kineï ou kineïrama, une forme d'art reposant sur les pouvoirs parapsychiques. Il y a aussi les Bohèmes, adolescents mi-hippies mi-artistes engagés, dont le nombre ne cesse de croître — un phénomène social d'une importance capitale. Ylvain, élève kineïre déchu, passe de l'Institut à la Bohême, et c'est le début d'un livre passionnant, dont les quelques maladresses — il s'agit d'un premier roman — sont vite emportées par le flot impétueux du récit. Reflet presque symbolique de la phase de renouvellement que traverse le Fleuve Noir, *La Bohême et l'Ivraie* prouve que la SF française peut produire des œuvres ambitieuses sans sombrer dans l'intellectualisme à outrance. *(Fleuve Noir Anticipation n° 1763, 1769, 1775 & 1781.)*

FANZINES

Planète à Vendre a connu diverses incarnations : brouillon photocopié, petit zine mal fichu, fanzine digne de ce nom — et aujourd'hui superbe magazine amateur, format A4, sous couverture couleur, dont le n° 1 vient de paraître. Nombreuses critiques de livres — presque toute l'actualité est passée en revue —, interviews de l'illustrateur québecois Pierre D. Lacroix, revue très complète des autres zines, réédition en fac-similé d'une nouvelle de E.-M. Laumann, interview de Lucien Rollin — auteur de la BD *le Torte* —, une nouvelle, un roman à suivre... On nous annonce pour les prochains numéros une interview « explosive » de Jimmy Guieu et des dossiers consacrés à des auteurs français — dont notamment Alain Paris et son monde de la Terre Creuse. (Éditions Amhan II, 56 boulevard Joffre, 83100 Toulon. 29 F le numéro.)

Après la SF, le fantastique... **Karpath**, qui en est à son deuxième numéro, devrait séduire les plus exigeants d'entre vous. Belle couverture en bichromie, impression de qualité, illustrations splendides, une longue et passionnante étude sur *Le joyau des sept étoiles* de Bram Stoker, quelques pages consacrées au cinéma et une partie JdR conséquente, avec un scénario intéressant pour Légendes de la Table Ronde. (De Vermiis Mysteriis, 30 rue Bournizet, 08400 Vouziers. 100 F les 4 n°.)

Dans le n° 8 d'**Études Lovecraftiennes**, une longue étude sur l'image de la pieuvre dans la littérature conjecturale des années 20, deux courts articles bien évidemment consacrés au Maître et toujours le fameux Point d'Ébullition, où fans et spécialistes se crêpent le chignon en tout bien tout honneur. Comment, vous n'êtes pas encore abonné ? (Joseph Altairac, 57 rue de Stalingrad, 95120 Ermont. 120 F les 4 n°.)

Yellow Submarine risque de s'arrêter, faute d'abonnés. Il serait dommage que cet excellent newszine, qui en est à son n° 77, cesse de paraître. Pour le soutenir, abonnez-vous ou commandez les anciens numéros. Signalons que Yellow dispose également des stocks d'*Arachné*, une excellente anthologie fantastique réalisée par Jean-Daniel Brèque (le traducteur de Clive Barker), de *La fiancée du singe*, plaquette de Michael Bishop, et de *Baragrine*, BD géniale de Patrick Marcel (éditeur de *Manticora* et de *Mangazone*). Dépêchez-vous avant qu'il n'en reste plus ; chacun de ces ouvrages est un collector's d'enfer. (André-François Ruaud, 245 rue Paul Bert, 69003 Lyon. Yellow Submarine : 100 F les 8 n°. Arachné : 35 F, La fiancée du singe : 45 F, Baragrine : 30 F.)

Jean-Marc Ligny aime le changement. Passant sans difficultés apparentes de la « Nouvelle SF Française » (*Temps blancs*, *Biofeedback*[3]) à la fantasy (*Succubes*[4]), au fantastique urbain contemporain (*Yurlunggur*[3]) ou au mélange des genres (la saga des *Voleurs de Rêves*[4]), il vient d'ajouter un nouveau style à sa palette avec une série — qui comptera trois volumes — intitulée *La saga d'Oap Taö*, dont le premier volume, **Rasalgethi**, vient de paraître. Précisons d'entrée que tout cela n'est pas très sérieux. Le prologue, qui décrit un bistrot breton perdu dans l'espace, donne le ton d'emblée : goguenard, ironique et distancié. « Et on s'amuse et on rigole ! » comme dit l'un des personnages du *Chaos final*, de Spinrad[5]. On est là avant tout pour se distraire, mais la profusion de décors et de personnages — je vous conseille l'hilarant Ay-Tek, entre autres — devrait prodigieusement intéresser les MJ pour qui il n'y a pas de bon scénario sans une touche d'humour. *(Fleuve Noir « Anticipation » n° 1779. Deux volumes à paraître.)*

1) Amateur auquel je signale que le dernier « Nous Les Martiens » a consacré un long article aux rapports entre rock'n'roll et SF, article malheureusement rédigé trop tôt pour tenir compte du Temps du Twist... (Bernard Dardinier, 10 rue Paul-Éluard, 94220 Charenton-le-pont. 100 F pour 4 n°.)

2) Lui aussi publié par Duvic, à l'époque où il co-dirigeait la collection Fictions des éditions La Découverte, ce qui peut laisser espérer une prochaine réédition (?).

3) Denoël, Présence du Futur.

4) Fleuve Noir, Anticipation.

5) Qui vient tout juste d'être réédité chez Presses-Pocket, collection Science-fiction n° 5326. Un Spinrad destroy des débuts de sa carrière, à lire de toute urgence si ce n'est déjà fait.

Roland C. Wagner

Derniers arrivages

• Alors que la SF sommeillait doucettement suite à l'anesthésiant Star Wars, deux vagues littéraires sont venues coup sur coup la réveiller. *Neuromancien*, de William Gibson, qui a lancé le genre cyberpunk et, pour ce qui nous intéresse ici *Les Voies d'Anubis*, de Tim Powers, mélange de science-fiction et de fantastique, sur fond de début de XIXe siècle (genre que l'on appelle par contre-coup Steam Punk). *Les Voies d'Anubis*, est en grande partie SF (voyage dans le temps) mais aborde aussi le mythe du loup-garou et la mythologie égyptienne. Publié par la suite, *Sur des mers plus ignorées...*, qui se situe dans le même univers, abandonne sensiblement la veine SF pour mêler pirates, vaudou, tout en évoquant les voyages d'Ulysse. Quant au dernier en date, **Le poids de son regard**, il nous emmène en Europe, de Londres à Venise, de 1810 à 1840 en compagnie de Shelley, Byron et Keats. Le mythe du vampire en est le thème principal et Powers accomplit, dans un style éblouissant, le miracle de rationaliser Dracula tout en donnant une touche fantastique à Frankenstein, inversant ainsi les deux grands archétypes de la SF et du fantastique. (Bien sûr, cet avis est tout à fait personnel et je suis prêt à discuter sur le pré avec tout gentleman qui serait d'humeur contraire). *Le poids de son regard, Tim Powers, J'ai Lu.*

• **Madouc**, de Jack Vance, le très attendu 3e tome du cycle de *Lyonesse* est paru (chez Presses Pocket). Nous vous en parlerons plus tard. Signalons aussi que Vance est en train d'écrire la suite de *Station Araminta*.

Pierre Rosenthal

INSPI

BD

Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais l'automne, à mes yeux, c'est la saison de Noël et de la grippe. On prépare des petits paquets, contenant soit des cadeaux, soit des médicaments, parfois les deux... Et ça permet de rester chez soi, au lit avec une bouillotte et une tisane, à lire les cadeaux, des BD, of course, qu'on va offrir ou qu'on vient de recevoir.



Avant

• **L'ange**, T1-*Les rois mages*. Faure. Les Humanoïdes Associés. Autant le dire tout de suite, c'est mon chouchou ! Sur fond de Bible approximative et de magie, nous assistons à la naissance de la « Vierge qui va enfanter le Sauveur » (ça vous rappelle quelque chose ?) et à la lutte éternelle du Bien et du Mal. Qui va l'emporter, la suite au prochain tome... De bonnes idées sur la magie et les transformations à intégrer dans vos campagnes de type heroic fantasy ; le tout très beau.

• **La crypte du souffle bleu**, T1-*Le pays rouillé*. Durand et Castaza. Soleil. Encore un univers manichéen, les bons cultivent et ont tout ce qu'ils veulent, les méchants meurent de faim et veulent envahir les bons pour leur apprendre à vivre... Des tas de bestioles intéressantes et des formes de magie à retenir, même si le graphisme manque un peu de précision.

• **Marie Tempête**, T1-*La fille de Ker Avel*. Cothias et Wachs. Glénat. Quelques années avant la Révolution française... Une époque que le scénariste semble particulièrement apprécier et qu'il nous fait découvrir de deux points de vue différents. D'une part celui d'une fillette d'origine noble, mais bâtarde, placée dans une famille de paysans bretons, et d'autre part celui de Marie-Antoinette, future reine de France (**Les souvenirs de la pendule**, T3-*La vie de château*. Cothias et Norma. Glénat). Dans les deux cas, la recherche historique est fouillée et le décor aisément utilisable.

• **Cato Zoulou**. Pratt. Casterman. Historique, du moins en apparence, c'est le récit de la mort du prince Louis Napoléon en Afrique du Sud, alors nommé Zululand, en 1879. Le contexte historique et ses implications, les divers personnages (anglais, hollandais, « cafres »), en font une mine d'inspiration à utiliser avec Aventures Extraordinaires et Machinations Infernales, le supplément pour SimulacreS. Et en prime, le talent narratif d'Hugo Pratt...

Quelques mots des « suites » et autres séries en cours :

• **Margot l'enfant bleue**, T3-*La grande faucheuse*. Dimberton et Son. Glénat. La nuit de la Saint-Barthélémy en direct, avec intrigues politiques et sociétés secrètes, comme si vous y étiez.

• **La marque de la sorcière**, T3-*L'ange déchu*. Harriet et Redondo. Les Humanoïdes Associés. Début du XVIIe, deux quêtes se nouent. Et l'on réalise que l'immortalité n'est pas forcément un bien.

• **Le Torte**, T2-*La geste sombre*. Rollin et Dubois. Glénat. Danses et orgies dans un Moyen Âge sanglant, mais aussi histoires d'amitiés, d'amour, d'honneur et d'incompréhension. Un jour, tout bascule et les choses deviennent autres...

• **Tristan**, T4-*L'élixir de l'oubli*. Plisson et Cornen. Glénat. Même chose, avec un soupçon de magie en prime.

Au XXe siècle

• **Les lumières de l'Amalou**, T1-*Théo*. Gibelin et Wendling. Delcourt. Début d'un conte poétique où l'on fait la connaissance des Furets et des Transparents, mais aussi de la Légende, celle de la genèse des deux communautés. Un nouvel univers de jeu à découvrir, clos, sur une île au milieu d'un fleuve [1].

• **Le cycle des deux horizons**, T1-*Jordan*. Makyo et Rossi. Delcourt. Du nouveau si vous jouez à Chill : des cas de femmes enceintes et accouchant en une soirée d'un bébé qui au matin se transforme en un tueur implacable ! De quel subconscient malade Jordan extrait-il ces dessins « qui parlent à toute vitesse dans la tête » de celui qui les regarde ? Et la vie après la mort dans tout cela ? Une nouvelle série à suivre, avec attention.

• **Ortie West – Capitaine Futur**. Bourguignon. Les Humanoïdes Associés. Typiquement l'album dont on peut tirer facilement un scénario à jouer [1] : deux ou trois villageois un peu fêlés, un extraterrestre en panne sur Terre et vogue la montgolfière, en route pour le Mexique... Divertissant et sans prétention, un bon choix pour une soirée sympa.

• **Harry Dickson**, T3-*Les trois cercles de l'épouvante*. Vanderhaeghe et Zanon, d'après J. Ray. Dargaud. C'est toute l'Angleterre du début de ce siècle que l'on retrouve, avec ses imperturbables autochtones et un Scotland Yard très affairé, et dépassé par les événements. Nous suivons pas à pas les méandres de l'enquête menée par ce bon Harry Dickson et de là à en déduire un scénario fort exploitable, il n'y a qu'un tout petit pas à franchir.

Dans la même veine, les éditions Lefranq ont entrepris la diffusion d'une série intitulée *BD-Détective*, mettant en scène les grands détectives imaginaires du début du siècle. Sont disponibles aujourd'hui, dans toutes les bonnes boucheries-merceries :

• **Arsène Lupin** – *813, la double vie*. D'après M. Leblanc.

• **Edmund Bell** – *L'ombre noire*. D'après J. Flanders (J. Ray).

• **Rouletabille** – *Le fantôme de l'opéra*. D'après G. Leroux.

• **Sherlock Holmes** – *La sangsue rouge*. D'après A. Conan Doyle.

• **Mr Wens** – *Six hommes morts*. D'après S.-A. Steeman.

• **Nero Wolfe** – *Les compagnons de la peur*. D'après R. Stout.

Après

• **La ballade de Halo Jones**, T1-*L'anneau*. Moore et Gibson. Zenda. Dans la série « qu'est-ce-que le futur nous réserve-t-il ? », cette ballade nous promène dans un monde en vase clos dont certains habitants n'ont qu'une envie, en sortir. L'anneau dont il est question peut être le siège de beaucoup d'aventures, adaptable sans efforts (ou presque...) à la majorité de vos jeux favoris. A part la couleur, rien n'y manque.

• **Demain... les monstres**. Mitton. Collection Top BD, Semic France. Encore une série de visions du futur, sous la forme de cinq courtes fables plus noires les unes que les autres. Semic démarre là une nouvelle collection où les super-héros n'ont rien à faire, mais les super-MJ que vous êtes ont tout à gagner, car elle ne manque pas d'idées à exploiter. E.T., robots, futur pollué, invasion galactique, tout y est.

• **Batman, Justice digitale**. Moreno. Comics U.S.A. B.D.A.O., vous connaissez ? En d'autres termes, Bande Dessinée Assistée par Ordinateur. Imaginez Gotham dans quelques années : toute la ville est gérée par les ordinateurs et leurs servants robotisés. Bien sûr, tout n'est pas parfait et un simple policier (un certain Jim Gordon...) tente de comprendre pourquoi. Il va être amené à lutter contre la machine elle-même et une ou deux sortes de virus qui l'habitent. Ce n'est ni plus ni moins que le mélange des genres super-héros et cyberpunk.

• **Ran Corvo**. Blanchard, Salvetti et Headline. Zenda. Audacieux mélange de « Mission Impossible » et de S.F., il s'agit aussi des premiers pas dans la B.D. d'un certain Fred Blanchard, dont vous avez pu découvrir les illustrations dans votre Casus Belli favori. Le scénario est un peu délirant mais les dessins sont à baver par terre tellement ils sont beaux. [1]

Dans les séries, le 14e Valérian (**Les armes vivantes**. Mézières et Christin. Dargaud) est toujours aussi plein d'inventions et de petites bestioles en tous genres (à quand le zoo galactique ?). Le Vaisseau d'Argent a entrepris la réédition du *Vagabond des limbes*, déjà deux tomes parus (T1-**Axle Munshine**. T2-**L'empire des soleils noirs**. Godard et Ribera). Chaque volume, grand format et édition luxueuse, comprend en plus quelques pages de description de l'univers, avec moult détails sur le Dauphin d'Argent, la Garde Pourpre, enrichies d'illustrations inédites et splendides. Si vous êtes accros de BD et de super-héros, la revue **Scarce** est pour vous, pour tout savoir sur vos héros favoris. A noter dans le n° 25 un dossier sur les jeux de rôle, bien fait et non orienté « scandale », enfin...

A plus tard, j'ai encore des choses à lire et des tisanes à boire !

André Foussat

1) Il n'existe pas de jeu spécifique pour cet univers, alors pourquoi ne pas utiliser SimulacreS, qui a été créé dans ce but !





Mille ans d'histoire...

En partant du VIIIe siècle des **Fosses carolines** et de **La couronne d'Irène** de Cavanna (Livre de Poche). En deux volumes, beaucoup d'aventures et de mouvement entre l'Europe centrale, le nord et les premiers raids vikings, Bagdad et son calife, Byzance... Une foule d'idées exploitables presque sur le champ, avec notamment le chevalier le plus crétin (et le plus anachronique !) de l'histoire de la littérature.

Beaucoup plus tard, et là plus question d'anachronismes, nous trouvons **La Pucelle** d'Hubert Montheillet (Livre de Poche). Un gros pavé ayant exigé de longues recherches, plein d'infos et d'anecdotes sur le XVe siècle, français certes, mais aussi vénitien — tout le début du livre se déroule à Venise, et la description de la ville vaut à elle seule le détour. Mais bien sûr, la vedette reste Jeanne d'Arc, du début de son aventure à sa mort sur le bûcher.

Et puisqu'on en est à brûler les gens... Deux ouvrages écrits par des spécialistes en la matière et datant eux aussi de la fin du Moyen Âge, le **Malleus Maleficorum** et **L'abrégé du manuel des Inquisiteurs**, disponibles aux éditions Jérôme Millon. Mille et une ruses pour repérer le sorcier ou l'hérétique, l'art et la manière de l'interroger (autrement dit comment faire avouer n'importe quoi à n'importe qui), les peines à appliquer... Effrayant, instructif et parfaitement intemporel, pour peu qu'on veuille faire une ou deux adaptations mineures.

Continuons encore un peu dans le morbide avec **Les Diables de Loudun** d'Aldous Huxley (Presse Pocket). Il faut supporter un certain nombre de pages de verbiage philosophico-théologique touffu et ennuyeux, mais on découvre une foule de renseignements sur l'affaire Urbain Grandier (fausse possession démoniaque et vraie manipulation politique). Il y a suffisamment d'informations sur Loudun, les manœuvres du Cardinal, les mentalités du XVIIe siècle et les procès de sorcellerie pour donner lieu à une ou deux parties de Trois Mousquetaires hors-normes. Richelieu notamment nous est présenté comme un Staline en soutane, accablé d'infirmités répugnantes et qui « selon certaines rumeurs (...) souffrait d'accès de folie au cours desquelles il se prenait pour un cheval ». Il est toujours intéressant de voir un de nos grands hommes par les yeux d'un étranger, surtout quand il s'agit d'un Anglais.

Napoléon a été plus chanceux. Conan Doyle l'admirait beaucoup, et **Le Brigadier Gérard** (Bouquins) fait une large place à l'épopée. Cela intéressera les figurinistes napoléoniens de voir un de leurs soldats de plomb s'animer et raconter son histoire – avec beaucoup de verve et de talent. Quant aux lecteurs que la gloire militaire intéresse peu, il leur reste les deux tiers du volume, avec un gros roman historique se déroulant moitié à la cour de Louis XIV, moitié au Canada (avec tout ce qu'il faut comme coups d'épée, enlèvements, attaques d'Indiens féroces...) et un tas de nouvelles situées un peu partout et à un peu toutes les époques, depuis les beaux jours de l'Empire romain jusqu'à ceux de l'Empire britannique (en bon victorien, Conan Doyle a visiblement du mal à les dissocier).

Cent ans de crimes...

Avec pour commencer la vie et les aventures extraordinaires de **Chéri-Bibi** (de Gaston Leroux, collection Bouquins). Monstrueux, poursuivi par la fatalité, assassinant à tour de bras et se détestant un peu plus à chaque crime, il finira tout simplement par déclencher, dans Dieu sait quel univers parallèle, une seconde Révolution française. C'est du grand roman-feuilleton, avec plein de grosses ficelles, d'amours contrariées, de fourbes ignobles et de happy ends pour tout le monde, sauf pour le malheureux Chéri-Bibi. Le style a un peu vieilli par endroits, mais ça reste un régal.

A peu près au même moment (quelque part du côté des Années folles), au rayon des champions de la Justice et de la Loi, nous trouvons **Harry Dickson**. Le nom du Sherlock Holmes américain sert de titre à la fois aux 21 volumes de l'Intégrale NéO (déjà parus depuis un bon moment. Si vous ne les avez pas encore, précipitez-vous), mais aussi à 24 volumes parus chez Corps 9. Ces derniers regroupent toutes les histoires dont Jean Ray n'est pas l'auteur. Ils sont loin d'être aussi bons que les NéO – Jean Ray était un écrivain génial, les auteurs et traducteurs des Corps 9 étaient visiblement moins inspirés – mais si on ferme les yeux sur le style, on découvre des dizaines de personnages secondaires, d'intrigues (parfois complètement folles), de lieux... Bref, une mine d'or.

On ne peut pas dire que le sujet des **Incorruptibles** (10/18) soit follement original. Chigaco 1930, guerre des gangs, mitraillettes Thompson, Al Capone et toutes ces sortes de choses. Seulement voilà, il se trouve que l'auteur s'appelle... Eliot Ness. Trente ans après, le « tombeur » de Capone raconte ses souvenirs. Au passage, il nous présente en détail sa brigade, dissèque l'organisation du trafic d'alcool et les méthodes de répression. On est loin du film, mais c'est passionnant quand même. (A noter qu'il existe toujours chez 10/18, un second volume intitulé **les Incorruptibles contre la pègre**.)

Et quand il n'y a pas d'Eliot Ness ? Il se produit les intéressants phénomènes décrits dans **La vie quotidienne de la Mafia de 1950 à nos jours** (Hachette). Attention, il s'agit de la Mafia sicilienne. Cela dit, il ne semble guère y avoir de différences avec les U.S.A. Ici, on balance les cadavres dans la baie de Palerme plutôt que dans l'Hudson, c'est la seule concession à la couleur locale. Basé sur les témoignages de « repentis » haut placés, ce livre se lit comme un roman. Ce n'en est malheureusement pas un... On en ressort avec une curieuse sensation d'irréalité et plein d'informations sur l'art et la manière d'organiser une guilde de voleurs.

Pour finir, revenons à un crime plus « reposant » et moins organisé avec **Le livre Noir du Crime** (Presse Pocket). Une anthologie thématique en plusieurs volumes, qui propose des tas d'excellentes histoires – dont beaucoup sont faciles à réutiliser autour d'une table de jeu...

Un soupçon de culture...

... Avec **les Sociétés Secrètes** de S. Hutin (Que Sais-Je ?). Le plein d'informations sur l'histoire et les buts d'organisations peu ou mal connues (Sainte-Vehme, Illuminés de Bavière) ou tristement célèbres (Ku Klux Klan). Couvrant trente siècles, de l'Égypte antique à nos jours, il est nécessairement un peu schématique, mais renferme néanmoins assez d'idées pour jouer un moment.

Le Livre de Poche réédite dans sa collection Essais **L'imposture scientifique en 10 leçons** de Michel de Pracontal. C'est drôle, bien écrit, ça tord le cou à toutes les pseudo-sciences qui prolifèrent un peu partout – tout en les décrivant ainsi que le mode de pensée qui les inspire, ce qui en fait une source intéressante pour les MJ amateurs de gourous tordus.

... et un transfuge

de l'inspi roman. Et il ne s'agit pas de n'importe qui, mais d'Elric de Melniboné en personne ! **La Forteresse de la Perle** (Presse Pocket) est un Moorcock récent et un bon Elric. Je ne sais d'ailleurs pas pourquoi je me donne la peine de vous en parler, il y a de fortes chances pour que vous l'ayez déjà tous lu. Pour les retardataires ou les distraits, je dirai qu'il n'ajoute pas grand-chose à la vie d'Elric, mais qu'il regorge d'infos sur les pays à l'est du Désert des Larmes, et sur les Voleurs de Rêves.

Tristan Lhomme

INSPI musique

Le Moyen Âge en musique

Carmina Burana n'est pas seulement le titre d'une œuvre de Carl Orff, c'est surtout – et avant tout – un recueil de chansons médiévales datant du début du XIIIe siècle. A ce propos, la version « originale » par le Clemencic Consort, que vient de rééditer Harmonia Mundi, vaut le détour. Il s'agit d'un coffret regroupant trois compacts magnifiquement enregistrés, vendu en « offre spéciale » au prix d'un seul disque (130 F environ). Pour un prix raisonnable, vous pouvez désormais acquérir plus de trois heures et demie de musique médiévale utilisable pour sonoriser certains passages importants de vos parties. On trouve de tout dans ce coffret : chansons à boire, chants sacrés, airs de troubadours, litanies grégoriennes, etc. Le tout est joué sur des instruments d'époque, souvent âpres et grinçants, qui vous plongent d'emblée dans un univers aussi surprenant que crédible. Attention aux oreilles délicates : la « vraie » musique médiévale n'a rien à voir avec les bandes-son employées habituellement par le cinéma ; elle est plutôt « décapante » et – avouons-le – difficile à supporter en écoute prolongée. Quoi qu'il en soit, les *Carmina Burana* proposent une palette d'ambiances variées et passionnantes permettant de recréer des atmosphères typiques : tavernes, rues des bas quartiers, fêtes villageoises, repas seigneuriaux...

Jean Balczesak

Carmina Burana, Clemencic Consort, dir. René Clemencic, Harmonia Mundi ref. HMA 190336.38.



ANNONCE

LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

NOVEMBRE

01 DEAD CAN DANCE - *Olympia*
02 PUBLIC ENEMY - *Zénith*
02 SOUL FOOD - *Locomotive*
03 HOMMAGE À PETER TOSH - *Elysée Montmartre*
04 SOIRÉE SKA : HOTKNIFES, MARK FOGGOS *Ornano*
05 FUGAZY - *Ornano*
05 BEL CANTO - *New Morning*
06 MIKE RIMBAUD - *Massy*
06 BLACK SORROWS - *Ornano*
08 GOM JABBAR, PUPPA LESLIE - *Ornano*
09 PENDRAGON, EURYBIA - *Ornano*
08 au 10 FESTIVAL LIVERPOOL - *Locomotive* THE LA'S, SHACK...
10 STEVE YOUNG, BILL DERAIME - *Le Plan*
13-14 FESTIVAL "JUNGLE HOP" - *Ornano:*
le 13 – MERCILESS, DEATH POWER, LOUDBLAST
le 14 – EIGHT FORCES, HOAX, MST
13 au 16 FESTIVAL NEW ROSE : CALVIN RUSSEL, ELLIOT MURPHY, BRIAN JAMES, MARIE ET LES GARÇONS *Kremlin-Bicêtre*
16 TELESCOPES - *La Locomotive*
17 FESTIVAL REGGAE - *Elysée Montmartre*
17 LES ABLETTES, AXEL BAUER - *Le Plan*
18 GUANABATZ, HELLS CRACK, YELLING CATS - *Ornano*
19 GALAXIE 500 - *New Morning*
20 LAURIE ANDERSON - *Grand Rex*
21 STEPPENWOLF - *Elysée Montmartre*
20 au 23 FESTIVAL DANCETERIA *Ornano 19 h*
le 20 – OUTLINES, JIVAROS QUARTET, LES FRELUQUETS
le 21 – KID PHARAON, BLACK MARIA, THE NIVENS
le 22 – THE PASTELS, VENUS FLYTRAP, JIVE TURKEY

NOVEMBRE (suite)

le 23 – NOX, THE GRIEF, A WEDDING ANNIVERSARY
23 PATRICK COUTIN - *La Locomotive*
23 FINALE DES DECOUVERTES DU PRINTEMPS DE BOURGES *Le plan*
24 O.T.H., B.B. DOC, X.SET - *Le plan*
24 SOMETHING HAPPENS - *Locomotive*
26 POWER OF DREAMS - *New Morning*
27 au 29 PROGRAMMATION DU F.A.I.R *Ornano*
29 GUN CLUB - *Elysée Montmartre*
30 RIDE - *Ornano*
30 QUEENSRYCHE - *Elysée Montmartre*

DECEMBRE

01 FACE TO FACE, RAUSH - *Le Plan*
05 MEGAZION - *Ornano*
05 au 08 CARMEL - *New Morning*
07 SOIRÉE HACIENDA : WORLD OF TWIST *La Locomotive*
08 NEW MODEL ARMY - *Elysée Montmartre*
08 ANNIVERSAIRE DU PLAN - *Le plan*
17 GAMINE - *Elysée Montmartre*
18 ARNO - *Elysée Montmartre*
18 BOLTHROWER - *Ornano*
20 ANNIVERSAIRE DE LA LOCO

JANVIER

15 LES WAMPAS - *Bataclan*

FEVRIER

1er au 5 ROCK EN FRANCE - *Elysée Montmartre*
05 GERARD BLANCHARD - *Le plan*

MARS

23 DR FEELGOOD - *Le plan*

Liste arrêtée le 3 octobre 1990

BILLETTERIE EN VENTE À OUI FM - 4, RUE BEAUBOURG - 75004 PARIS
RENSEIGNEMENTS : TÉL. 42 71 102 3
INFOS CONCERTS : 3615 OUI FM

page 14